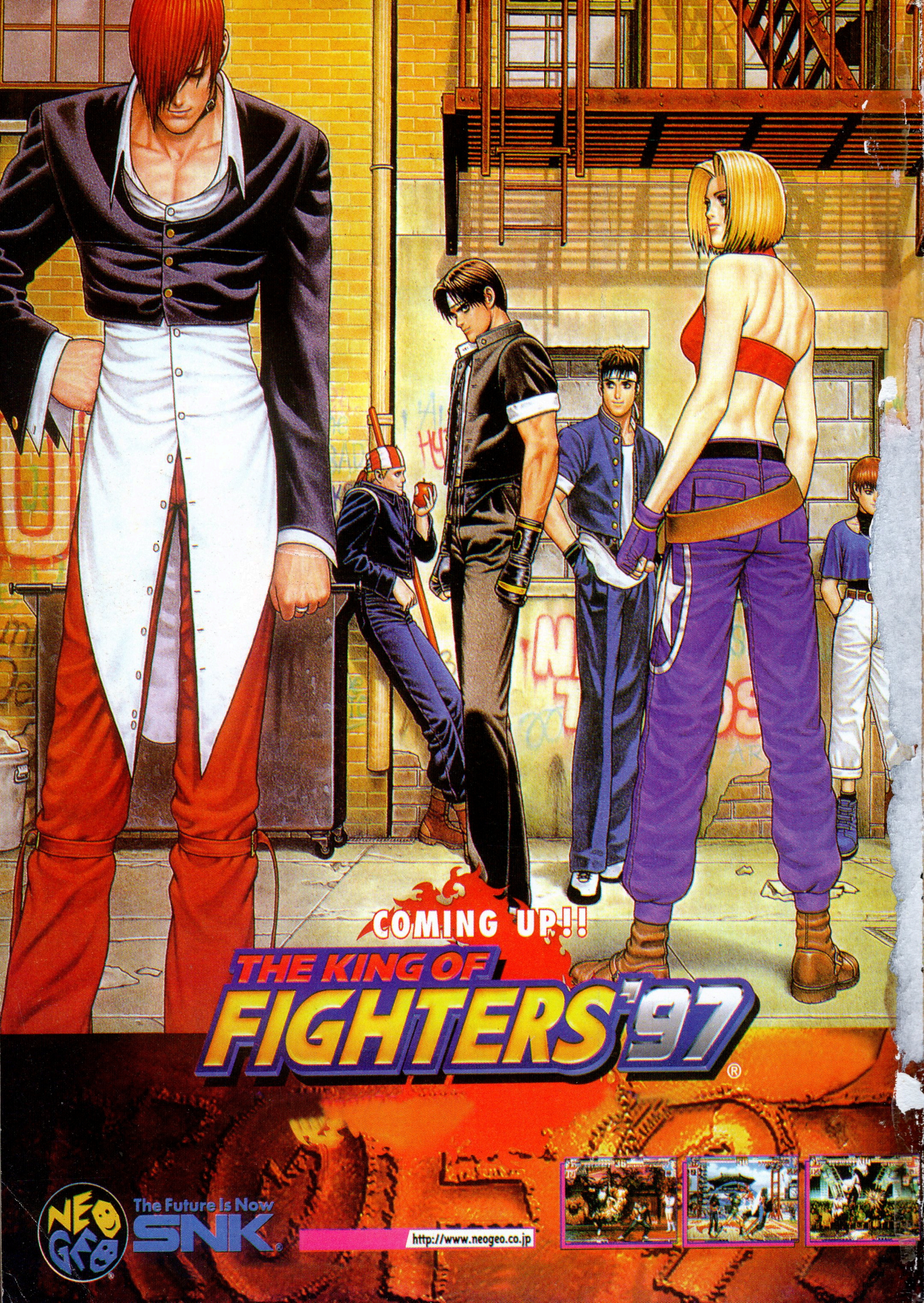
电子游戏
最新指南与攻略



电子游戏技巧（1）

内蒙古人民出版社



COMING UP!!
THE KING OF FIGHTERS '97
NEO GEO
The Future Is Now
SNK
http://www.neogeo.co.jp



CAPCOM
STREET FIGHTER
COLLECTION
街头霸王历代作品合辑隆重登场！



PlayStation
MASAYA
围绕圣剑兰古利萨
持续千年的圣战
怀念的
PS版
I、II代
LANGRISSER I&II
ラングリッサー I&II
Ancient times people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is known as ···
©1997 NCS
ラングリッサー新シリーズ
好評発売中！
梦幻模拟战
LANGRISSER IV
ラングリッサーIV
©キャリアソフト
全新的
SS版
IV代
再度引发圣剑与
魔剑的风波！
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
梦战迷绝不要错过
SEGA SATURN



公主的冠冕

PRINCESS CROWN

新类型次世代动作 RPG！

对于这款作品，相信ARPG迷们都为之期待不已。本书面世时，它也差不多该发卖了，ATLUS与世嘉联合制作的节目，其水准是不容置疑的。





终于登场！幻想的战术模拟RPG

由佣兵成为传说之战士的历程

Söldnerschild

ゼルドナーシルト

——佣兵战记——

光荣出品必属精品



厂商：光荣　类型：SRPG　机种：SS　媒体：CD-ROM

这是一位佣兵出身的战士，成长为一名守护世界和平的英雄的故事，由SLG与RPG的老厂商光荣公司推出，在感人至深的情节与生动俊美的人物造型之外，战斗与移动的系统亦设计得十分完善。

机种：SS
厂商：NCS
类型：SLG
媒体：CD-ROM

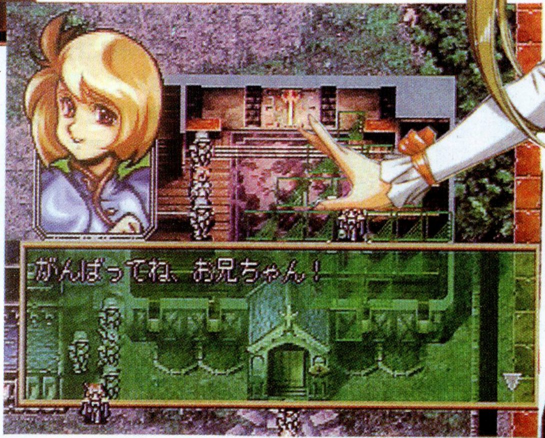
梦幻模拟战IV



游戏中依然会有大量的分枝情节存在，对话时大多采用了人语配音。

倍受好评的“梦幻模拟战”系列决定在SS上推出第四作。在前作中，人物设计可算是历来游戏中最突出的，可在战斗画面和动画方面都很不理想。

吸取了前作的教训后的《梦幻模拟战IV》在战斗系统上又变回一、二代时的操作方法。这点单从玩家的角度来看是十分明智的。故事是在二代的二百年以后，圣剑与魔剑依然存在。今回的主人公是与前三作主角没有任何血缘关系的十七岁少年。在幼年时村庄遭到袭击迫使他流落他乡……



在最新作中，有四十个以上的分支情节，并且在仲间方面也较前作有所增多。值得一提的是人物设计仍然是うるし原智志，所以应该不用令玩家失望才对。

再登场的人物

捷茜卡



天才魔术师，实际上是光之女神露西莉丝的分身，掌握着转生的秘术，在各个时代都会登场。

波塞鲁

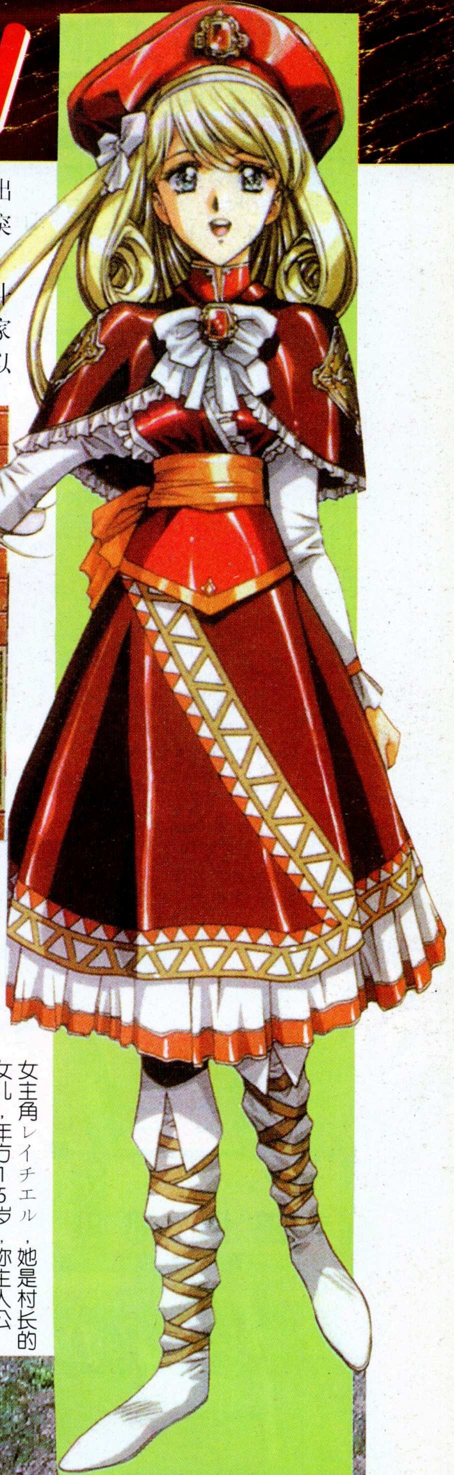
为了让卡奥斯复活而在世界上引起混乱的暗之王子，手中持有魔剑“アルハサート”。



卡奥斯

与光之神对抗的混沌之神，是他创造了魔剑“アルハサート”，并将之交给了波塞鲁。



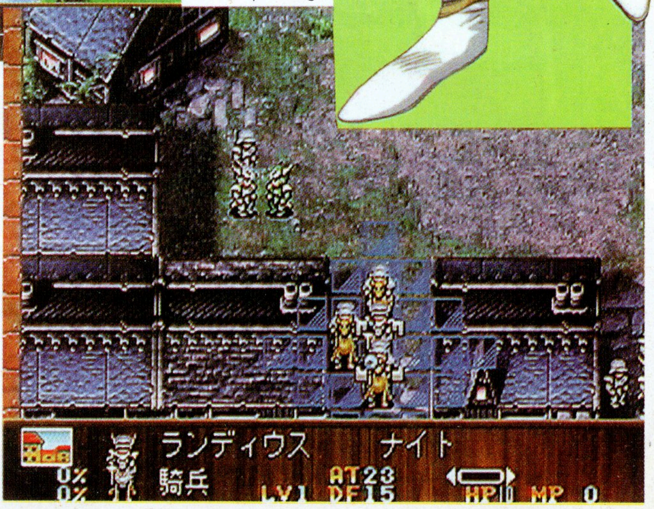


女主角レイチェル，她是村长的女儿，年方15岁，称主人公ランディウ为兄长，她在本作中有着极其重要的地位。

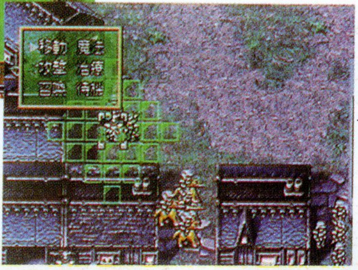


游戏画面非常清晰秀逸，肯定值得一玩。

骑兵在本作中依然是那么强劲吗?







地形效果及兵种的相生相克十分重要。

熟悉的画面，令人怀想起玩一代、二代时的乐趣。



星际舰队 QUO VADIS

～伊贝鲁卡茨战役～

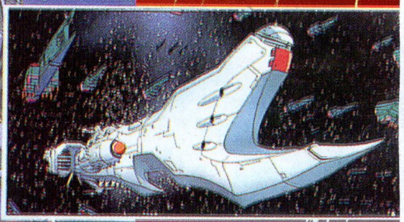
机种：PS
类型：SLG
厂商：GLAMS
媒体：CD-ROM

以广大的宇宙为舞台所展开的壮绝战争，其间交织着亲人、朋友间的复杂情感，故事曲折动人，场面宏大！

因为请出了美树本晴彦和松本零士两位大师分别设计人物飞船，所以本作的画面质量肯定可以使玩家满意。而战斗时则以POLYGON 制作，令敌我双方的飞船大战得到了完美的体现。



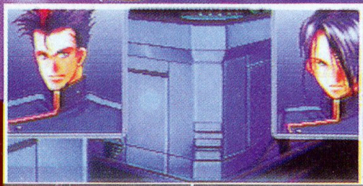
人物设计：美树本晴彦



飞船设计：松本零士



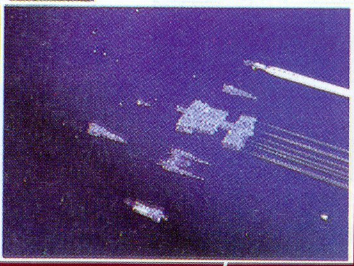
画面很出
吧？喜欢
本晴彦的
千万不要错



通过人物对话可以了解故事的情节。



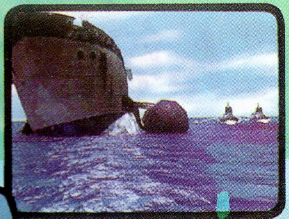
对话中的选项可能会影响故事的发展。

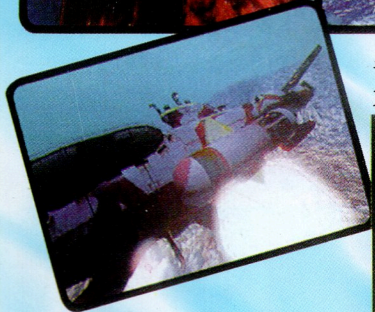


大战开始了，谁才是最后的胜利者呢？

深海冒险



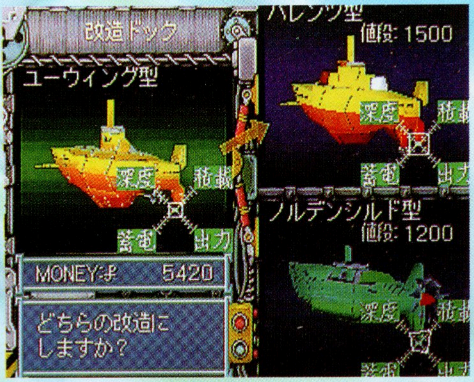




机种：PS　厂商：TAKARA　类型：海中浮游感觉 ADV　媒体：CD-ROM

书生气十足的年轻人，他的探险之旅能否成功呢？



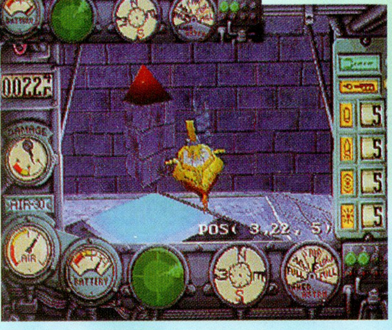


游戏中要适时改造自己的潜艇，以适应各种艰险的环境。

在古道具屋中解读密码才可令情节发展，游戏中有不少这样的谜题。







游戏初期玩者可先进行训练，以熟悉潜艇的操作。

向着未知前方进发，Good Luck!







在“梦之海”中发现了什么宝物呢？

.游戏中还有一些突发事件，需小心的应付。







前往海底火山前别忘了听一听学者的助言！

故事发生在一百年前，一场前所未有的灾难席卷了整个星球。使星球表面90%的部分沉入深海中，人们生活在仅有10%的土地上。大家同心协力重新组建家园。过了一段时期后，人们生活已明显提高，科学也十分先进。但资源问题成了最大的难题。

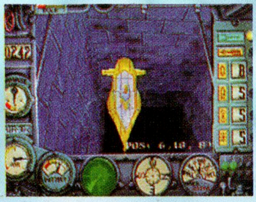
经过考查发现，海中蕴藏着丰富的资源，并且据海洋科学家亚雷克所知，在神秘的深海中有一个沉睡多年的海底宫殿，其中有许多无价珍宝，为了挖掘海底宫，亚雷克博士驾驶自制的深水潜艇决定去探险。没想到竟一去不返。

年青的儿子继承父志，决定继续探索资源，另一方面找寻父亲。

以制作格斗游戏成名的TAKARA公司，今回制作的这款《深海冒险》并不与其它冒险游戏相同，加入了一种新系统，使玩家在操纵潜水艇的时候有一种身临其境的感觉，这一设计不知是否会成功。

前方出现的是什么吧？





神秘的海洋的确隐藏着无数宝藏与谜团，用你的智慧与勇气去发现它们，解决它们呢？

MOTHER 3

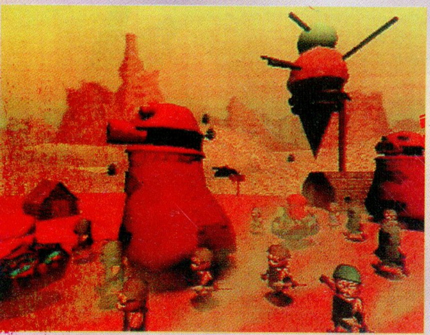
机种：N64　类型：RPG　厂商：任天堂　容量未定

受期待的N64 RPG超级大作《MOTHER 3》终于又有新的画面公布了，不仅有众多的人数，而且市镇及原野等各种景物也突现了出来。从图片上看，其素质绝对不比PS版的《FF Ⅶ》逊色，而其一贯的生动活泼的风格仍一如既往，可以说这又将是一款水平极高的作品。

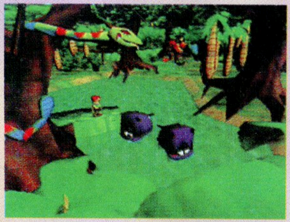




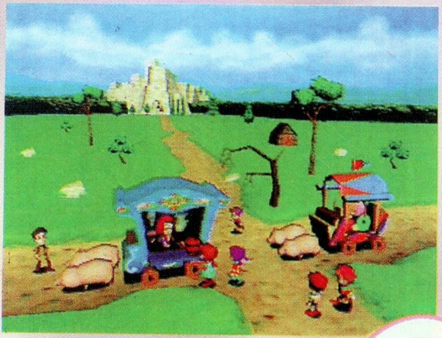
小村中的生活气息比较浓郁，大家都在忙碌着什么。



在沙漠中行军时的情景!



森林中的景物也用 POLYGON 制作，但却相当细腻。



在十字路口聚集着这么多人，他们是要去哪里呢?

新公布的各位角色



→她是酒场的女主人吗?



它是谁?!



←清纯可爱的少女是谁?





←各种奇怪的家伙都会登场!



↑看上去是一位有钱人。



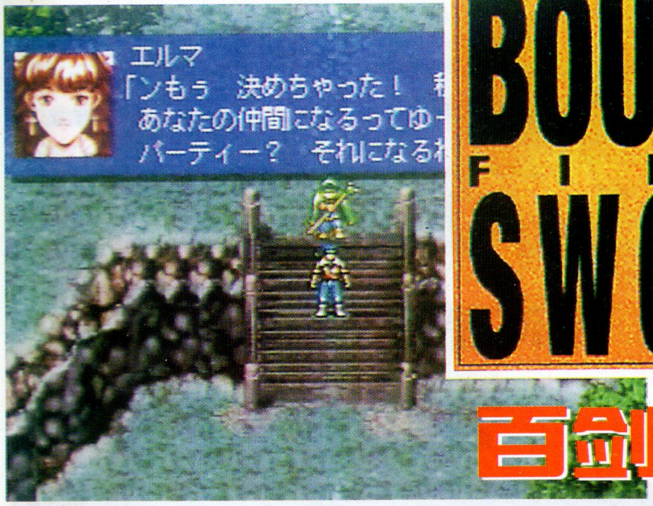
→他是……茶水博士?

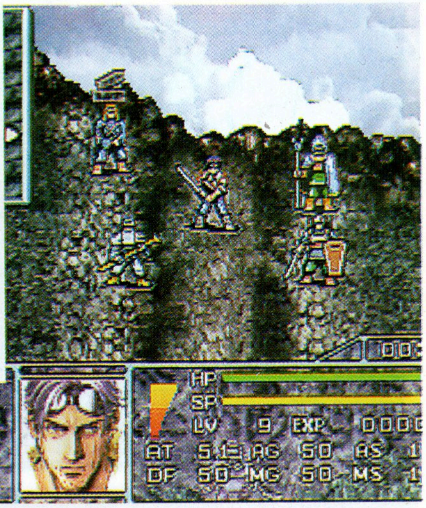


←像是马戏团或乐队的一群人。

BOUNTY SWORD FIRST

百剑战士





↑游戏进行过程中也要注意同伴们的对话，其中可能会有重要讯息！

游戏情节曲折，主角要在前进的同时逐步解开一个个谜团。



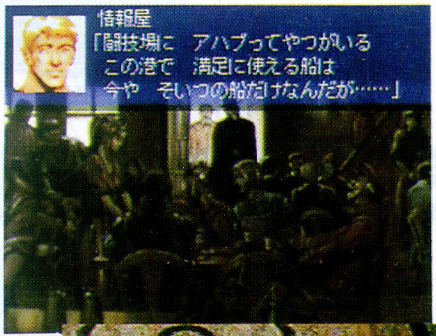


这次的任务是保护那位女孩安然脱险，主角等能突破重围吗？





→从情报屋得到关于斗技场的消息，然后便可去试试自己的身手。



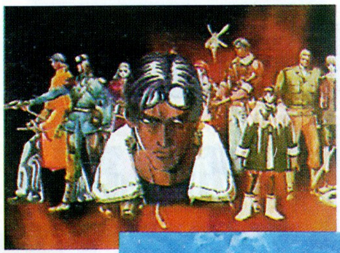
机种：PS

类型：S·RPG

厂商：先锋

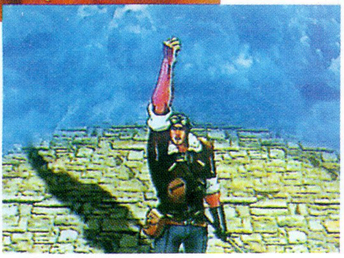
媒体：CD-ROM

曾在SFC上名噪一时的先锋S·RPG大作《百剑战士》终于决定将在PS上推出，该游戏采用了半即时战斗的系统，而且有行进过程中还可给每位角色下达指令，以巧妙的安排来与敌人周旋。



众多的角色中你最喜欢哪一位呢？





↓战斗画面充满迫力，当角色使出必杀技尤其可观。

《百剑战士》的PS版在画面上作了大幅度的强化，不仅人物肖像十分细腻且富于个性，战斗时的动作以及各种必杀技也描绘得极具迫力！此外，本作中敌我双方登场角色都大大增加了，这令战斗过程变得更加紧张刺激、变化多端。



游戏中有着转职的设计，但究竟向何方向发展还需要认真考虑。





メルティランサー Re-inforce

银河警察队 Re-inforce

机种：PS　厂商：IMAGINEER
类型：SLG　媒体：CD-TOM

目标是成为一名真正的警官！努力吧！

PS版与SS版均曾发卖过的育成型SLG“银河少女警察2086”，其续作在PS登场啦！这是继承了前作部分情节与角色设定的一作。游戏者要扮演的便是少年实习警官兰迪，要在希尔菲等前辈的指导下处理一系列事件，直至正式成为一名警官。



↑主角是第一名男性警官的预备生。

↓充满自信地出发！



华丽的变身场面！之一

游戏中的警察进入作战时，会有精美的动画展示他们自动装备铠甲的场面，快得有如变身一样！



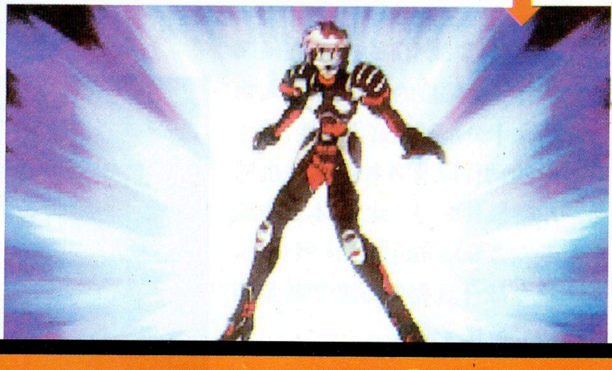
变身！变身！











瞬间穿上漂亮帅气的战衣！！

在实习生活之外……

兰迪在紧张的实习警官生活之余，与那些女警前辈们如何相处呢？请看着他们欢快的生活片断吧！





赏花、跳舞……





虽是警察毕竟也只是少女的她们，会有各种各样的喜怒哀乐。

各种情绪变幻不定











怎样才能与她们好好相处呢？

华丽的变身场面！之二

与前面的珍不同，带有成人气息的梅尔维娜的变身给人威严与压迫感。不愧是豪门千金。













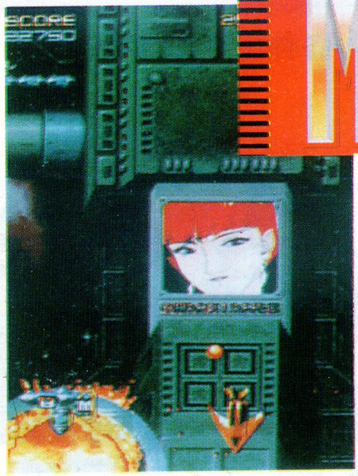
变身！

变身！

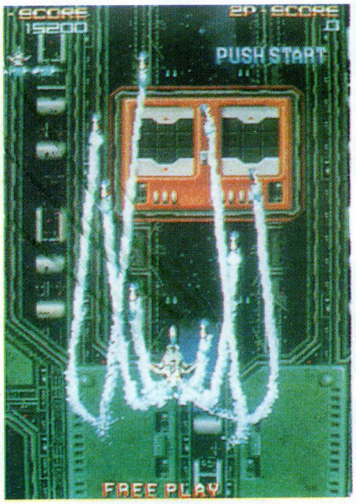
机种：ARC
类型：STG
厂商：BANPRESTO

MACROSS PLUS

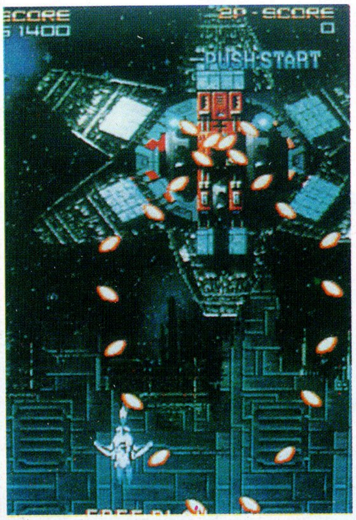
超时空要塞 PLUS



紧张的战斗开始了，让我们祝愿勇士们取得胜利。



集中炮火攻击敌人的要害。



注意观察敌人炮火的轨迹便可轻松躲过。

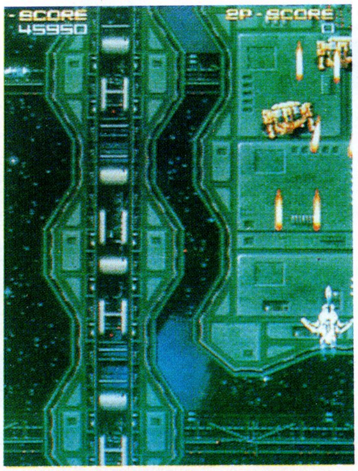


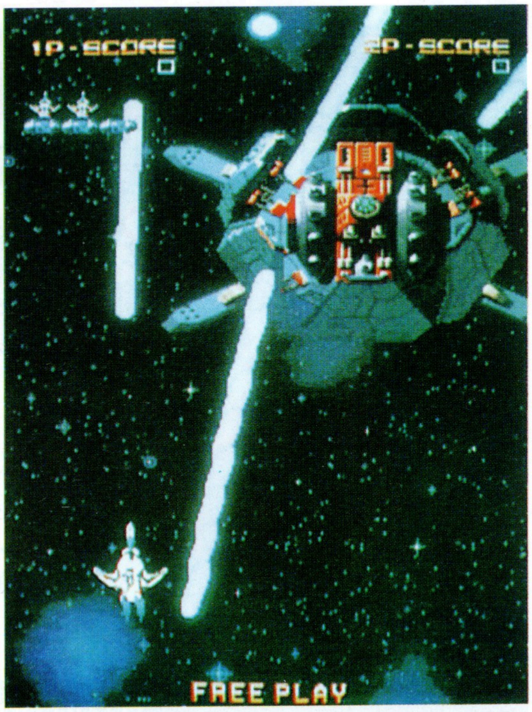
面对巨大的敌人毫不畏惧，让它在猛烈的炮火中化为灰烬。

“超时空要塞”这一系列广大玩家绝不会陌生，根据它改编的游戏已有不少，如PS的《超时空要塞VF-X》和SS的《可曾记起爱》等，此次的街机版更是倾注了厂商的大量心血，将这部大作以“射击”游戏的形式奉献给玩家。该作画面效果极佳，敌我双方激烈的交战场面被展现得淋漓尽致。

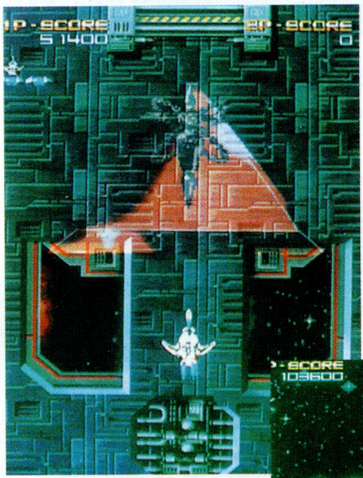
此次，游戏中加入了新系统，如在被敌方炮火包围时，可将自机旋转，这样便可处于瞬间的无敌状态以

冲入敌人基地粉碎其野心！





小心翼翼地躲过敌人的激光束，然后再全力反击。



敌方的BOSS即将出现，看来一场恶战就要开始了。

已是最后一关，继续努力吧！



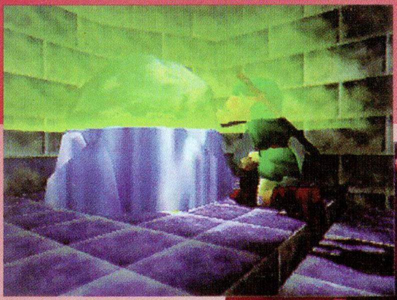
脱离险境。该作共有7关，难度逐步递增，最后一关时敌方飞机和子弹都具有极高的速度，一定要小心应付才行。

《撒尔达传说 64》的世界逐渐展开，画面越来越华丽，人物动作亦渐趋细腻。

因为本作是对应64DD的第一作，所以分外引人注目。目前其发售日仍然未定，本刊会密切注意其动向，一有新的情报便会及时刊登。

撒尔达传说 64

机种：N64　　厂商：任天堂
类型：A · RPG　　媒体：64DD



面前这发光物体是什么东西呢？



威力绝大的横斩给敌人造成致命的伤害。





主角在飞快的奔跑，莫非前方又有事情发生？

在未知的天地里独自探索。





在市镇中与行人交谈可以得到有用的情报。



糟了！敌人从四面围来，不过主角都表现得相当沉着。





好凶猛的一剑，是“力劈华山”吗？

FRONT MISSION 2



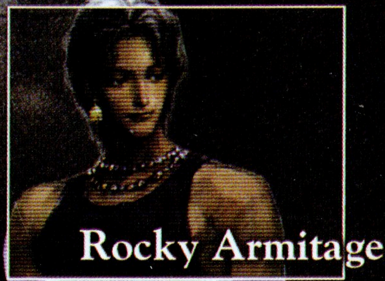


前线任务

机种：PS　类型：S · RPG
厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM

"究极的机械化战争SLG"续集终于登场了，本作引人注目的变更点之一，是人物肖像的绘制改由末弥纯担任。虽然以往天野喜孝的画风自有其独特魅力，但对于多数玩家而言，还是末弥纯的角色更为俊俏。希望在面世后，它的战斗系统和画面令人同样满意。











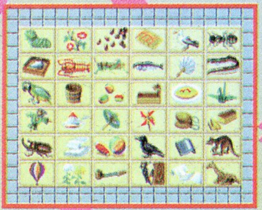
要建设成什么样
的城市呢?



可以将它理解为古代版模拟城市的一部作品，作为游戏者的你，要扮演这里的行政长官，



同时也是大发明家的平贺源内利用自己开发的种种机械将城市治理好。





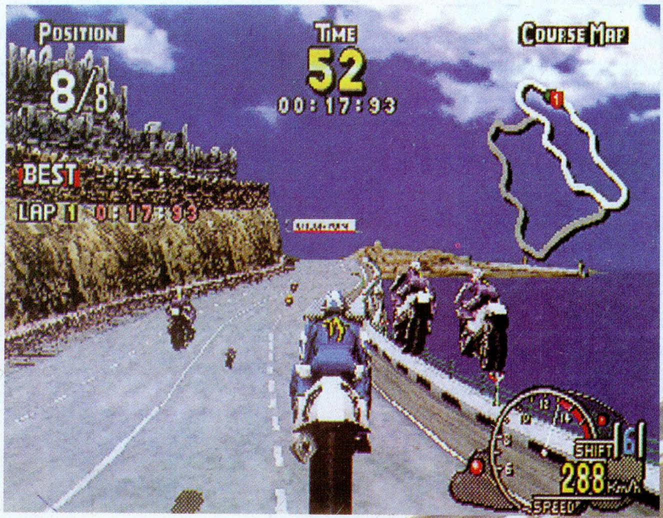
平贺源内

MANX TT

机种：SS　类型：RAC　厂商：SEGA　媒体：CD-ROM

相信有不少朋友玩过本作的街机版，其流畅的操作感和细腻的背景画面肯定给你留下了深刻的印象。此次的移植总体上讲还是比较成功的，除画面比街机逊色外，摩托车大赛的那种风驰电掣的感觉基本上得以忠实的再现！

游戏中可以切换视点，玩者可随自己的喜好或习惯而定。赛道的设计也十分丰富，有街市、海滨、森林等，景色怡人，迫力满点！

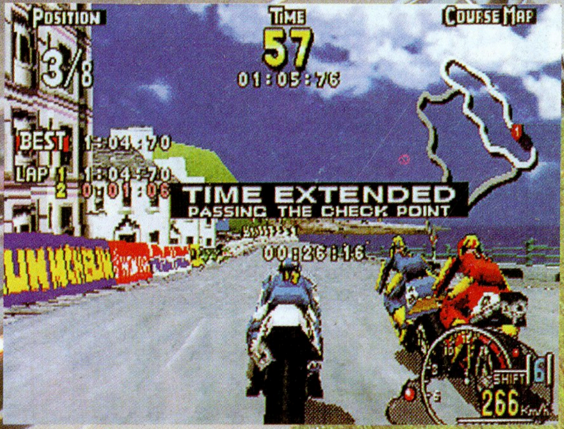


↑时速已达 288km/h，拐弯时千万要小心呀！



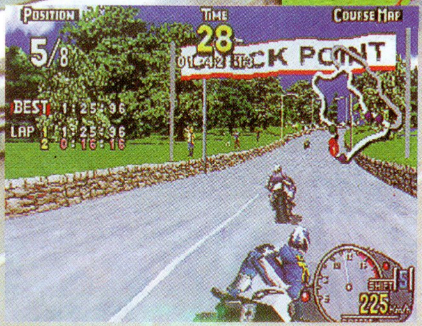
→摆脱身旁的赛手，去夺取冠军吧！





两边的景物飞速闪过，街市转瞬便被抛到了身后。





这样的感觉你满意吗？

→这一圈的成绩看来相当不错！





向着最高记录挑战，你有信心获得胜利吗？

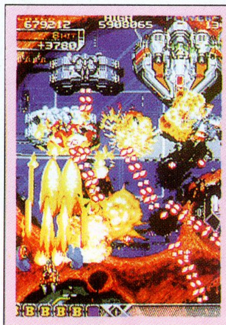
抢占内道会对比赛非常有利。



ATLUS 又出新作！

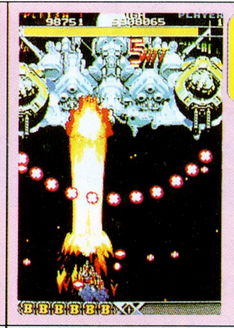


A-TYPE



能量弹

集中对前方攻击的武器类型。



激光

A型态的激光武器，威力与射速兼备。

B-TYPE



能量弹

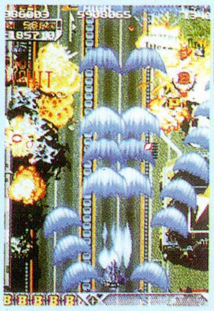
适于初学者使用的武器。



激光

B型态时威力最强，但机动性略低。

C-TYPE



能量弹

全方位的射击系统不过略欠杀伤力。



激光

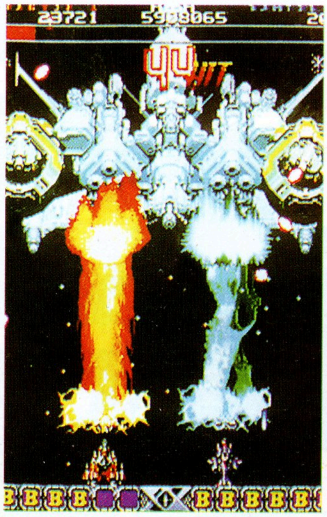
扇状发射，面积大但欠威力。

厂商：ATLUS

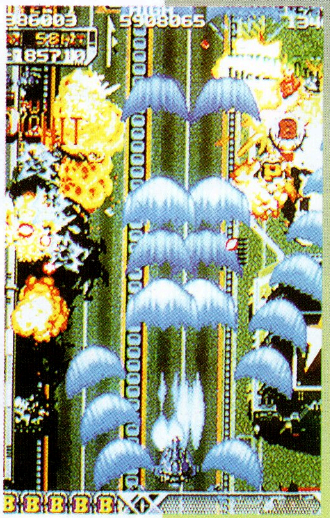
类型：STG

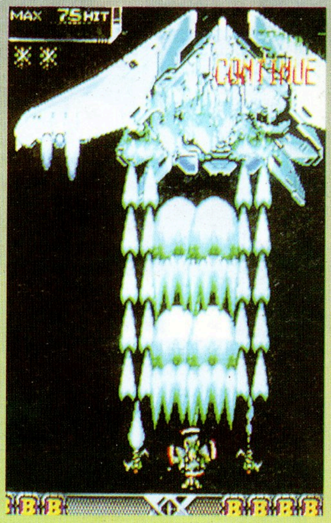
机种：SS

ATLUS的“首领蜂”续作面世已有一段时间，现在，它马上将推出SATURN移植版，此前，先来领略一下其壮绝的画面吧！









“首领蜂　也暴怒！”即将侵入土星的天空！！

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

类型：3D 格斗 ACT
厂商：TECMO
机种：PS

对于 TECMO 的“死或生”，相信多数玩友已不再陌生，以精细的人物和背景描绘及流畅的描作性而博得好评的此作品中，相信最受欢迎的要素便是角色们独具个性的的设定。这里要介绍的两位，便是很有代表性的人物：李杰与方蕾，他们曾在幼年时有过一次相遇，当时的方蕾眼见李杰在街头格斗中击倒手持凶器的大汉，而从此对那位少年无法忘怀……



李杰



死与生

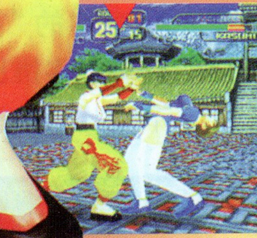
展示TECMO实力的3D格斗大作！





方蕾





投技



突进技



击飞技



擒拿技



连续技



连续而充满力度的武技！

SCUD RACE



中級

厂商：SEGA
类型：RAC
机种：ARC

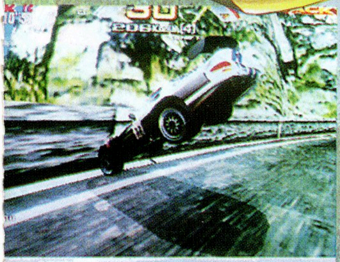


车体的描绘极精细，令人为其技术惊叹不已。

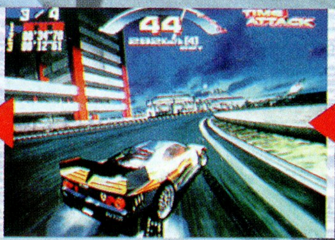










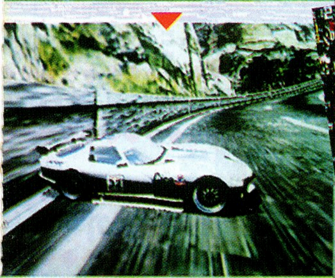






↑←从几组连续画面可见到本作品的魅力。

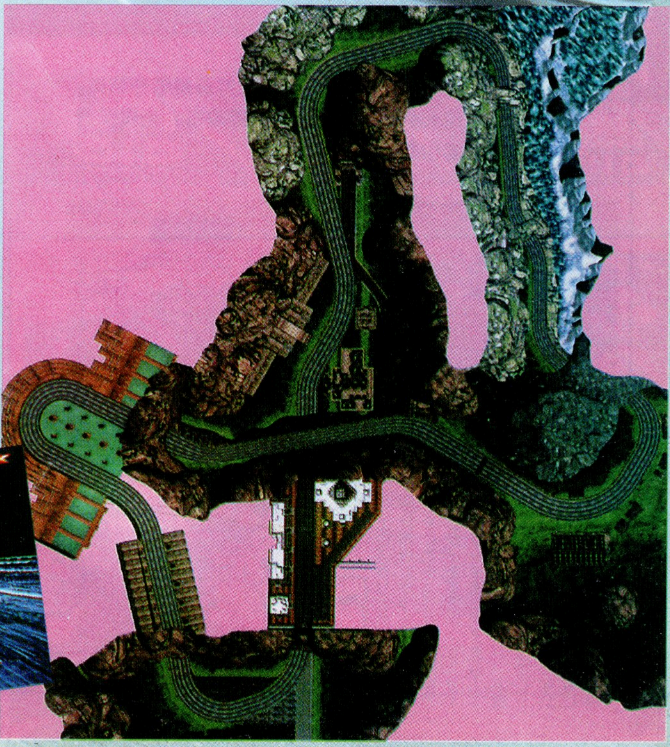
→赛道的设计也是极专业的安排。

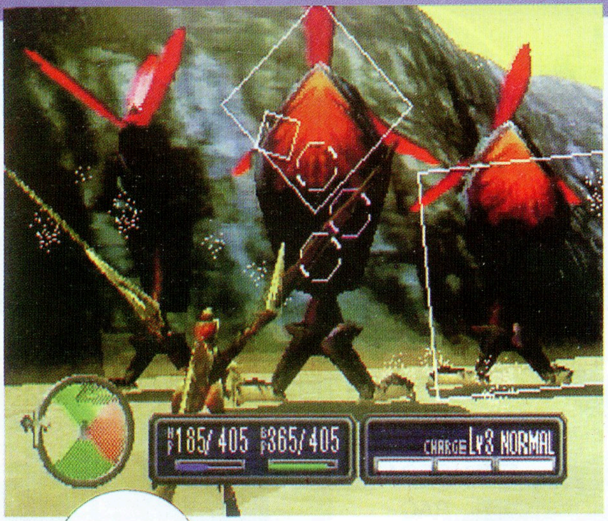












AZEL
アゼル —パンツァードラグーンRPG—
PANZER DRAGOON RPG

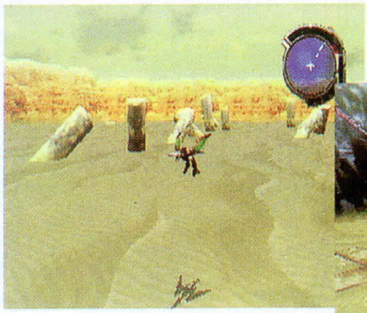
机种: SS　厂商: SEGA　类型: RPG　媒体: CD-ROM

RPG 化的翼龙战士 即将展开大冒险!

焕然一新

翼龙 AZEL 的 RPG 化之后，系统是……

3D 射击名作"翼龙"系列的最新作"AZEL"，以RPG形态登场了。不过，在移动时仍然采用了前作中速度与空间感兼备的视觉展示系统，这样，在进入战斗及事件时的感觉便相当流畅自然。



↑可以随意变换任何视角。

↓收集宝物也是一项重要行动。





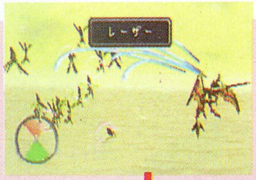
艾吉

←或译作英治，在失去同伴的处境下独身展开冒险。

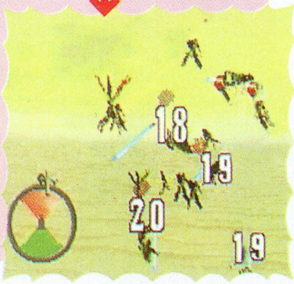
要应付超出想像的激战!

以即时战斗来进行的作战，但并非是射击游戏。可以用光束和机炮展开多种多样的攻击，当然敌方的攻击方式也是极为多彩的。

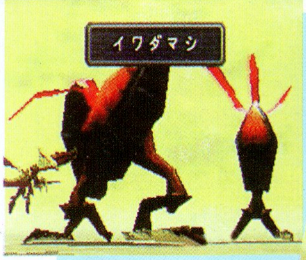








敌人从各种方位袭来!









↑→从这一组画面可以领略到其惊人的战斗迫力。

电子游戏技巧(一)

电子游戏最新指南与攻略

现代电子技术杂志社编

内蒙古人民出版社

责任编辑:贵　荣

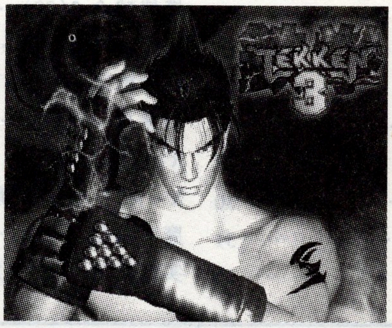
电子游戏技巧(一)
——电子游戏最新指南与攻略
内蒙古人民出版社出版发行
(呼和浩特市新城西街20号)
印刷:山东烟台蓬莱新华印刷厂
开本:787×1092　1/16　印张:13.25　字数:200千字
1997年8月第一版　1997年9月第1次印刷
印数:1－15000册
ISBN 7－204－03704－9/G·804
定价:22元

序

《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》终于和广大读者见面了，从编辑制作到最后成书经历了相当长的一段时间，为了保证本书的实用性和时效性，编辑部对内容进行了多次修改及增删。但是，由于文字繁浩以及资料方面的限制，请读者在阅读本书的时候能够对书中的不足和疏漏给予谅解。编辑一本这样的书无疑是有极大难度的，我们希望它能对广大玩友真正有所帮助，更希望本系列丛书能够得到大家的认可！



最新指南



热斗出招



完全攻略

本书用语中英文对照表

PS	索尼 PLAY STATION	RPG	角色扮演类
SS	世嘉 SEGA SATURN	SLG	模拟类
N64	任天堂 64 位主机	AVG	冒险类
SFC	超级任天堂	S·RPG	战略角色扮演类
GB	GAME BOY	A·RPG	动作角色扮演类
PC	个人电脑	TAB	桌棋类
ACT	动作类	RAC	赛车类
STG	射击类	SPG	运动类

目录

最新指南

游戏业界最新话题空前的充实

XENOGEARS(PS)……6
不可思议的大脚鸟迷宫(PS)……7
月光症候群(PS)……8
前线任务 2(PS)……9
电影少女(PS)……10
血之怒吼(PS)……11
亚鲁那姆之翼(PS)……12
街头霸王合集(PS)……13
生化危机 2(PS)……14
龙之战士 3(PS)……15
MOON(PS)……17
我家之梦(PS)……18
POWER DOLLS2(PS)……19
古墓丽影 2(PS)……20
银河警察 Re - inforce(PS)……21
命运传说(PS)……22
我的天使(PS)……23
火星物语(PS)……24
LINDA³(PS)……25
风之克罗亚(PS)……26
EINHANDE(PS)……27
前线任务外传(PS)……28
SPECTRAL FORCE(PS)……30
樱花大战 2(SS)……31
格兰蒂亚(SS)……32
恶魔召唤师 2(SS)……33
RONDE——轮舞曲(SS)……34
AZEL—翼龙 RPG(SS)……35
仙窟活龙大战(SS)……36
恶魔城 X - 月下夜想曲(SS)……37
七风岛物语(SS)……38
SONIC R(SS)……39
SEGA TOURING CAR(SS)……40
SEGA AGES/梦幻之星(SS)……41
全日本摔角(SS)……42
忍者茶茶丸(SS)……43
SILHOVETTE · MIRAGE(SS)……44
BAROQUE(SS)……45
魔法学园—LUNAR(SS)……46
蓝色破坏者(SS)……47
维新之岚(SS)……48
RB 饿狼传说特别篇(SS)……49
侍魂——天草降临(SS)……50
模拟球会 2(SS)……51
怒之首领蜂(SS)……52
桃太郎道中记(SS)……53
御意见无用(SS)……54
R?MJ(SS)……55
X - MAN 对街头霸王(SS)……56
魔法圣记(N64)……57
实况世界足球 3(N64)……58

完全攻略

梦幻模拟战Ⅳ(SS)……114
机动战舰(SS)……138
圣夜物语(SS)……141
阿兰多拉(PS)……145
玛丽工作室(PS)……159
正义之纹章 2(PS)……167
翼之勋章(PS)……177
深海冒险(PS)……180
皇牌空战(PS)……182
加油!森川君 2 号(PS)……184
浑沌之星(PS)……190

近期著名游戏的攻略大集结!

热斗出招

恶魔救世主(ARC)……60
街头霸王 3(ARC)……66
美国英雄对街头霸王(ARC)……69
街头霸王 EX PLUS α(PS)……73
零式装甲 2(PS)……78
格斗之王'97(ARC)……83
铁拳 3(ARC)……94
豪血寺一族 3(SS)……106
妖怪武斗传(PS)……109
血之怒吼(ARC、PS)……110
罗媚斗(SS)……112

格斗游戏招术及系统的全面介绍!

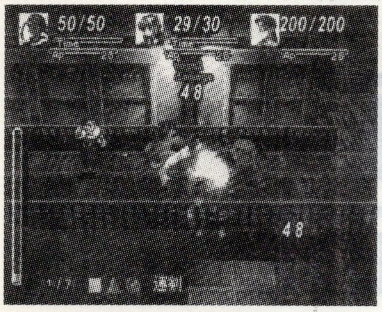
最新指南

NEWEST GUIDE

共计最新游戏介绍五十三篇，附有编者评价



本部分介绍文字及评价仅供读者参考！

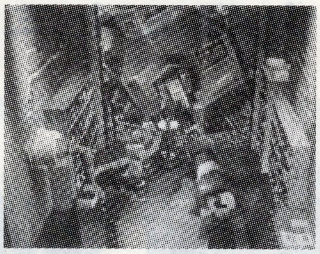


XENOGEARS

厂商:SQUARE　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:97年冬

SQUARE 又出 RPG,新的冒险之旅再次展开,详情目前还是谜!

SQUARE 最新 RPG 参上!



SQUARE 的制作速度实在太惊人了,一款款佳作不断涌现,简直让玩家喘不过气来。

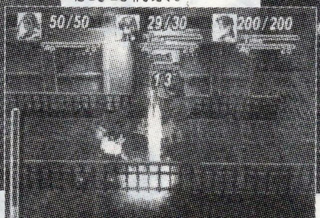
这次公布的是名为《XENOGEARS》的 RPG,从画面看确实是 SQUARE 一贯的风格,色彩艳丽,而光影的处理尤见功力。地图可作 360°旋转,自由的观察所有的景物建筑,而小巷中或阴影里毫不例外的隐藏着贵重的宝物。

崭新的战斗系统

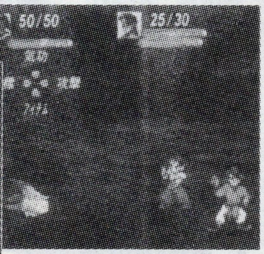
SQUARE 的 RPG 作品向来在战斗画面上占有其他公司望尘莫及的优势,无论是必杀技还是各种魔法都让人目不暇接,眼花缭乱!本作战斗时,是需要输入指令的,依照指令的变化来发动不同的技巧。在画面上有一条时间槽,它的作用目前还不清楚,是否会象"FF"系列那样,计算双方行动的顺序呢?



▲采用何种攻击模式要视具体情况而定。



▼这是"武技雷迅"发动时的情景。



▲战斗开始时需要利用十字键进行行动的选择。

巨大的机器人来自何方?

本作中有着众多巨型的机器战士,其中有一驾黑色机器人尤为引人注目,它似乎是由主角所驾驶的,但它究竟有怎样的背景呢?它的存在又会对故事的发展起怎样的作用呢?种种疑问围绕着它,这更令《XENOGEARS》充满了神秘的气息!



▲对手竟然是一头巨大的机械恐龙。



▼正摆出反击架式的黑色机器人。



▲在大沙漠上与敌方机器人展开了生死搏斗。

被称作 GEAR 的黑色机器人是古代文明的产物吗?

评价

BLUE

对于本游戏现在还所知甚少,但《SEGA FRONTIER》给我的打击太大,所以对 SQUARE 这块金字招牌现在也不免抱着半信半疑的态度,但愿本作不会令人再次失望。

8

DRAGON

又是一款史克威尔公司制作的 RPG,从画面上看十分优秀,但是目前资料并不很全,关于此作的故事背景还不是特别了解,希望故事情节能有所创新。

9

FOX

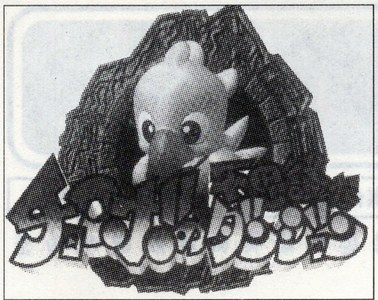
是最新公布史克威尔制作的游戏,从画面上看十分不错,但最近该公司的作品一直很一般,不知这款又会怎样?

7

E·T

SQUARE 的新原创 RPG,游戏风格和画面是该公司的特点所在,在战斗系统上可能会使用"FF"系列的作战方式,在必杀技上有华丽的演出,故事背景带有众多的谜题,会是什么呢?

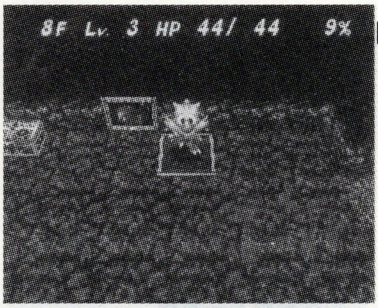
8



不可思议的大脚鸟迷宫

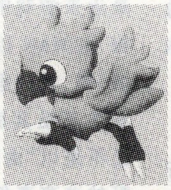
厂商:SQUARE　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:97年冬

大脚鸟又将在不可思议的迷宫中一展身手，其内容肯定会热闹非凡！

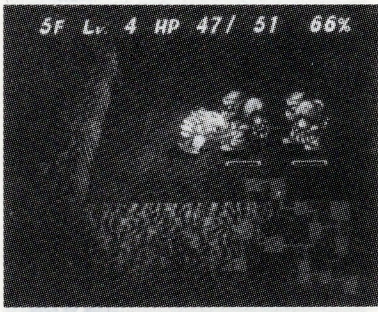


以大脚鸟为主角的迷宫探险

SQUARE的《最终幻想》与CHUN SOFT的《不思议之迷宫》梦一般的结合在一起，于是便有了这款《不可思议的大脚鸟迷宫》。游戏由SQUARE制作，监修为《不思议之迷宫》的“生父”中村光一。



游戏的主角都是我们的老朋友，除大脚鸟之外，还有飞天猪莫古。敌人方面也有熟悉的面孔，如火球(ボム)及石巨人(ゴーレム)等。

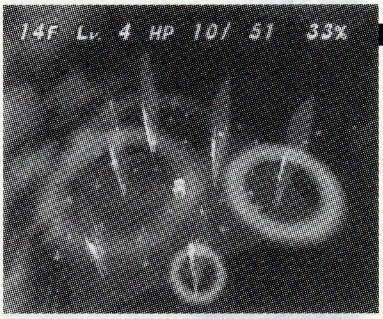


不可思议的迷宫仍是机巧百出

此次，各种迷宫均采用POLYGON制作，立体感及真实感令人叫绝。画面右下方仍会自动绘出角色所经过路线的地图。



当然，迷宫中的机关众多，宝物也相当丰富。不断的探索、不断的解谜、不断的发现、不断的突破，一切不可思议的东西在你的手中将变为可能，那种乐趣又怎能用语言来形容呢？

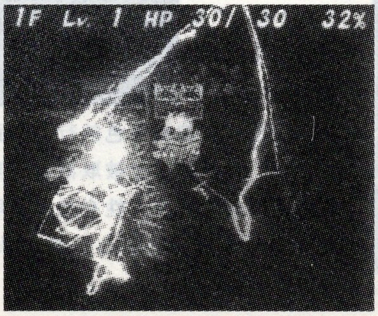


召唤魔法再显神通

一提起SQUARE，就令人联想起“FF”系列，而想到“FF”，又不可能不提及它那最脍炙人口的召唤魔法。

《不可思议的大脚鸟迷宫》既然是以大脚鸟为主角，自然无法令其装备刀剑等武器，而光靠嘴啄爪踢恐怕尚不足以应付迷宫中的敌人，看来只有靠魔法了。

从目前公布的资料看，大脚鸟可使用雷系的攻击性黑魔法，更令人惊异的是它竟能召唤冰之精灵，这位来自“FF”的小人物居然也有如此不凡的身手，真是了不起呀！



且看业界双雄的联手将会创造怎样的奇迹……

评价

BLUE

SQUARE的FF系列无疑是相当成功的，从中可发掘出许多宝贵的东西；而CHUN SOFT制作游戏虽少，但其中不乏精品，二者联合肯定会有所作为。

9

DRAGON

一提到“不可思议”的系列就令人十分头晕，这一系列一向是以高难度著称，看来玩家又要费一番精力了，不过这次将会有陆行鸟与你同行。

8

FOX

十分类似《风来之西林》，但主角竟是可爱的大脚鸟，虽然画面十分不错，但毕竟少了动人的故事。

8

F·T

以FF系列中的陆行鸟为主角的RPG游戏，人物设定都是FF世界的动物角色，游戏中的攻击系统沿用了FF系列的魔法和召唤术，所以又将是一部有的“看”的作品。

8



月光症候群

厂商:HUMAN　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:9月预定

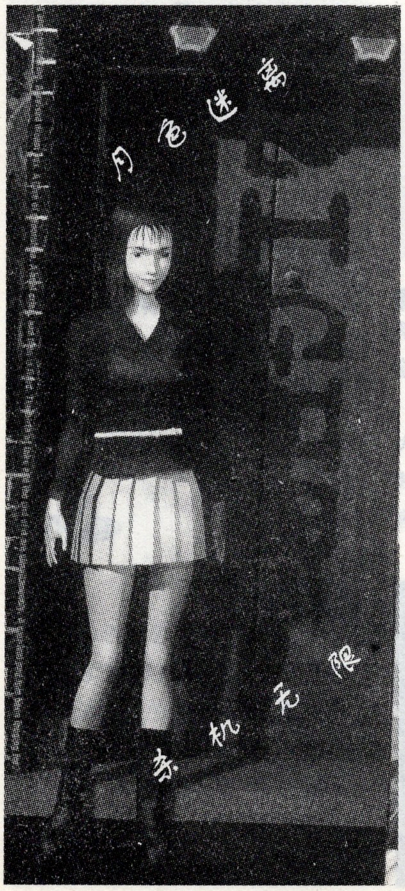
人性中阴暗的一面所带来的恐怖感将弥漫在游戏的整个过程中!

恐怖!惊悚!

这是完全不同于CAPCOM的《生化危机》的另一类恐怖AVG,你面对的不是形状可怕的僵尸怪兽,而是和你一样的有血有肉的人类。憎恨、贪婪、妒嫉等等人性中的阴暗面便是那接踵而来的恐怖事件的缘起,它真实得似乎就在你我身边。

阴森!压抑!

司空见惯的街市、擦肩而过的行人,一切都平常自然,但偏偏却隐藏杀机,让人紧张得透不气来!但也就是这种感觉反而成为促使你玩下去的动力!





以上所谈的是《月光症候群》所给人的第一印象,这种先声夺人的气势是近来游戏中所少见的。大家或许还记得HUMAN以前推出的《迷离夜症候群》吧,其构思及制作水准都相当不错,本作正是其后续作品。当然,在本作中已不是以"由歌利"为主角,毕竟雏代之町的迷离事件已被她们所查清,新主角美荷所要面对的将是一宗宗离奇的命案。故事分为10编,情节曲折,对人物性格的剖析尤为精细。

画面比过去进步了不少!



为了渲染气氛,画面是十分重要的,如果过于粗糙就会影响到故事本身的魅力。本游戏在制作时注意到了这一点,精致的CG处理得很见功力。人物的动作及表情因采用了"MOTION CAPTURE"来制作,所以其流畅感及真实感都堪称一流。

系统简化更易上手!



在操作上,《月光症候群》比"迷离夜"简化了不少,只要利用十字键和一个按钮便可控制角色的行动。而过去的"分级"设计此次也被取消了,但因为本作情节的发展与人性有着密切联系,所以对玩者细心及耐心的要求恐怕比过去要高得多!

评价

BLUE

大概是爱看恐怖片的缘故,所以对恐怖AVG也十分偏爱。HUMAN的《迷离夜症候群》很有水准,作为其续篇的本作应该会更上一层楼。

7

DRAGON

不同于《生化危机》的恐怖,你将面对那些隐藏在黑暗中的恐怖事件。不过据说有些恐怖事件可能是有人伪造的。

8

FOX

在近来AVG游戏风行一时的同时也有一些是鱼目混珠,这款游戏虽不算很差,但却也并没有太大的乐趣,特别是公司并不很出色。

3

E·T

HUMAN"迷离夜"系列的新篇,游戏的很多设计沿用了"迷离夜"系列,但在操作系统上做了简化,游戏画面有精细的制作,在情节上也更加丰富。

7



前线任务 2

厂商:SQUARE　机种:PS　类型:SRPG　媒体:CD－ROM　发售日:9月25日

"前线"的故事再度以SRPG形式呈现在玩家眼前,新的挑战将更为精彩!

故事发生在上集10年之后的2012年,OCU アロルデシエ共和国陷入贫困,军队中的士兵蜂拥而起,发动了暴乱。他们向OCU发出独立宣言,自称"革命军"。"革命军"的攻势十分猛烈,OCU的重要军事基地也落入他们手中,而身为OCU驻守军的主角ASH FARUK的任务便是要与同伴们一起化解这次危机!

充满震撼力的战斗场面

S.RPG的战斗画面一直颇受玩家关注,而"前线任务"在这方面则是绝对没有问题的。从1代那迫力十足的对战场景开始,直到今天2代以POLYGON描绘的更加精彩绝伦的图像,可以说是从好到更好,让玩者从惊喜到痴狂,这之间的发展进步又一次证实了SQUARE的实力。本作中,当敌我双方机体相遇,便会立即切换入3D战斗场面,机器战士的动作细腻逼真,而且针对敌人不同,其所作出的攻击方式也会有所区别,从这些细小处的变化不难看出制作者的匠心独具。



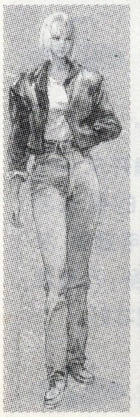
装备机械是游戏的灵魂

"前线任务"最吸引玩者的恐怕便是那装备机械的过程了,何种装甲、何种武器、何种道具,一件件都要精挑细选,那种感觉实在妙不可言。由于此次采用了多边形,再加上CD－ROM的大容量,所以可供选择的机体及武器装备都大大增加。而颜色方面更因为是利用材质贴图,所以能使用的迷彩达数十种之多。

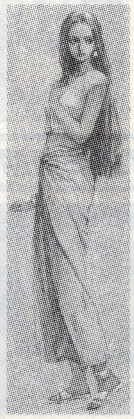


人物设计相当出众

本作让人欣慰的是人物设计十分杰出,虽数量众多且关系复杂,但个性鲜明令人过目不忘,尤其几位女性角色更是不俗,无论是英姿飒爽的Amia McCalum、楚楚可怜的Lira Labra,还是活泼可爱的小百合、冷艳坚强的Lisa Stanley,看到她们时就连硝烟弥漫的战场也仿佛多了几许柔情蜜意。







评价

BLUE

世界观设定及游戏系统与一代一脉相承,正统的SRPG形式非常的亲切,希望难度能够增加一些,以使耐玩性提高。唯一令人担心的是游戏长度和读盘时间。

9

DRAGON

不知此次是否有当初在SFC上玩一代时的那一种感觉。看目前的资料,这将是今年后半年中的重头戏。

9

FOX

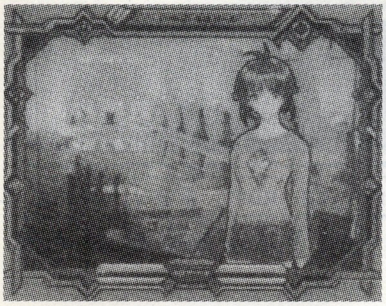
既然是史克威尔的作品一定会不错,(虽然……)总之,在一代获得成功后,二代又有进步,人物设计更是出众,只是3D战斗画面我并不欣赏。

8

E·T

与"外传"有着很多区别的游戏,也是SFC版"前线"的续篇,游戏的各种系统都沿用了前作,故事情节上亦是前作的沿续,各种战斗机器人都用POLYGON绘制。

9



电影少女

厂商:BANPRESTO　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:未定

真的会移植到PS上吗?如果成为事实那将使无数游戏迷为之疯狂!

PS移植计划启动!!!



《电影少女》是著名漫画家桂正和最为人津津乐道的作品之一,其优美的人物设定以及深刻的性格刻划,还有对男女主人公爱情的描写都令看过《电影少女》的人如痴如狂。别忘了,游戏迷大多也是漫画迷,如果这部作品真能移植到PS上,相信届时一定会造成极大的轰动效应!

《电影少女》游戏的WINDOWS 95专用版将于10月推出,厂家虽透露了移植PS的企划行动已在进行中,但究竟何时才能发售,何时才能见到其中的画面以及故事设定呢?现在还是未知之数!

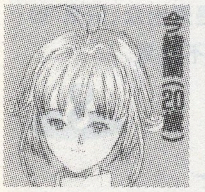
从目前所得到的一些零散情报看,游戏会采用SLG形式,登场人物极为众多,相信在情节的发展上会有多种选择。人物间"相性"会依对话而改变,究竟主人公到后来能否赢得女主角的好感呢?看来又要小心选择了!

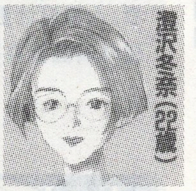
这些人物是否会出现在PS版中呢?



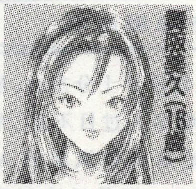




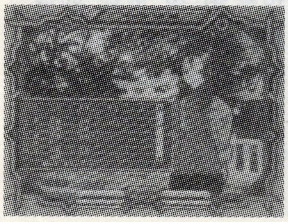








游戏画面再现了原作秀丽的风格





BANPRESTO选中PS主机想必也是考虑到其动画方面的优秀表现能力,但愿发售日能够早些来到!

(画面为PC版)

评价

BLUE

对同名漫画非常的喜爱,但游戏是否能保持原作的风格呢?由于掌握的资料太少,一切都是猜测,但凭"电影少女"的名字还是会有一定市场的!

7

DRAGON

这个游戏是由漫画改编过来的,人物设计非常优秀,但是不知道游戏的感觉怎么样,会不会就跟看"电影"一样?

6

FOX

由著名漫画家桂正和的同名漫画作品改编而成的游戏,目前具体的资料还不多,相信其游戏中必定穿插高素质的动画。

7

F·T

由著名漫画改编并从WINDOWS 95移植过来的模拟游戏,由于本人没玩过电脑版,所以对此游戏了解不多,但愿游戏面市时别让人失望才好。

6



血之怒吼

厂商:HUDSON	机种:PS	类型:对战 ACT	媒体:CD-ROM	发售日:97年秋

HUDSON 为 PS 主机所制作的第一款 3D 格斗游戏,系统与众不同!

故事背景



20世纪末,不安全感及危机感四处蔓延,现代社会似乎已走到了尽头……

突然,一些拥有奇妙能力的人出现了。

他们拥有常识所无法解释的体力与运动能力,其优秀的格斗素质在战斗中充分发挥出来。

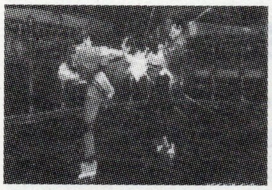
当身体发出光芒时,他们便会"兽化",有的拥有虎的爪,有的则有狼的牙,他们就用这种姿态进行着残酷的搏杀。有人猜测,他们便是传说中的兽人。

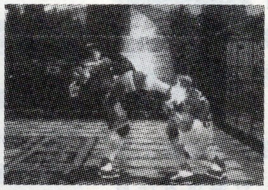
变身斗士大集合

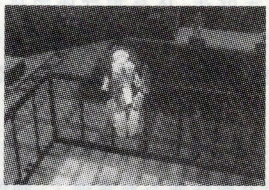
HUDSON 参入 PS 的第一作便是前不久刚刚推出街机版的 3D 格斗游戏《BLOODY ROAR》。

本游戏最大的特征便是登场的8位角色都具有变身为怪兽的能力,这就是所谓的"兽化"。兽化之后,不仅体力可恢复,攻击力上升,而且可使用的技巧也大幅度增加。

在 PS 版中追加了街机版所没有的新模式,看来将会成为秋季格斗游戏的重头之作。



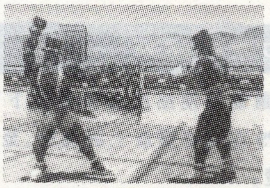




关于兽化的解说



唤起沉睡的力量!



本作的特色便是"兽化",其方法非常简单。在画面上方有两条槽,当下面的那条涨满时,只要按下"兽化"键,角色的身体先会放出闪光,接着便会以野兽的形态继续战斗。

"兽化"是可以使角色的各项能力提高的,此外"兽化"后还会令持有的技巧数量增多,一般来说每人都会多出10种以上,攻击力为平时的两倍。

评价

BLUE

街机版才推出不久,没想到这么快就有了移植到 PS 上的消息。HUDSON 制作的 3D 格斗游戏能否令人满意呢?我到是宁愿该公司多作一些象"天外魔境"那样的作品。

7

DRAGON

HUDSON 制作的 RPG 水准一直都很高,不过这次却是……目前来看画面仿佛不成问题,但是手感方面……这一切的问题只有等到游戏发售后才能知到。

7

FOX

该公司似乎并不善于制作对战格斗游戏,但游戏却有吸引人之处,并且画面也不错,只是目前 3D 格斗游戏还是不太成熟。

7

E·T

著名厂商 HUDSON 参入 PS 的第一个作品竟是一个 3D 对战游戏,看来加入 PS 的厂商都以 3D 游戏来显示自己的技术。游戏中变身的设计十分有新意,操作上相信也会有不俗的表现。

7



亚鲁那姆之翼

厂商:RIGHT STUFF	机种:PS	类型:RPG	媒体:CD-ROM	发售日:97年内

继前作《亚鲁那姆之牙》后又一部充分显示了PS机能的RPG作品!

故事背景



烈日如火,天地被热浪所吞噬,世界似乎变成了一个巨大的熔炉。人们面对干旱已久的土地已完全陷入绝望,没有粮食也没有水,一切都向着死亡走去……

"兽族十二使徒"的传说已过去了五万年,愚蠢的人类利用"辉晶石"来制造能源,更进而将其应用到战争中,大陆上的两大公国矛盾一触即发,难道世界的末日真的到来了吗?

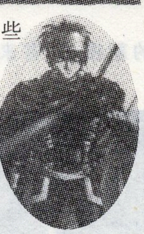
游戏特色



过去大部分RPG地图均为2D,但《亚鲁姆之翼》却打破了这一传统形式,平常行走时的地图极具空间感,它会象赛车游戏那样随着角色的运动而令景物逐渐呈现。

此外,山洞等完全是用POLYGON制作,当角色置身其中,可用L或R键来转换视角,观看四周围的景色,这样的真实设计还是颇具创造性的。

系统简介



首先要讲的是本作的战斗系统,当玩者在地图或山洞中碰到一些怪物时,便会立刻切换入战斗画面。在游戏初期,当主角身上尚未装备有武器时即使与怪物相遇也不会发生战斗,这算是种体贴玩者的设计吧。致于以后的战斗则也不外乎"攻击"、"防御"、"道具"等指令,但本作中没有"魔法",取而代之的是种叫"香华"的东西,其功用与魔法相似。

《亚鲁姆之翼》的行动系统也值得一提,我们上面曾讲过本作在世界地图上及山洞中时可自由转动视点,但这样一来方向性便不易掌握了,别慌,只要玩者注意观察画面右下角的坐标,就不致于迷路,那上面红色的标记便代表建筑物或山洞的出口!

美丽的开场动画

在1代时,"亚鲁亚姆"美丽的动画场面便给所有玩者留下了深刻的印象,2代在这方面又有了提高,充分显示了PS在动画播放上的优势。至于是否在情节进行过程中也穿插了动画,目前还不清楚。







评价

BLUE

由于厂商制作实力的关系,这一系列始终只能保持在中等水准。《亚鲁那姆之翼》的美工不错,购买它也许只是为了其中的动画而已。

7

DRAGON

此作是在国内并没有受到多大欢迎的《亚鲁那姆之牙》的续篇,虽然在这回设计上有所改善,但是它能否引起广大玩家的兴趣,还要等等看。

9

FOX

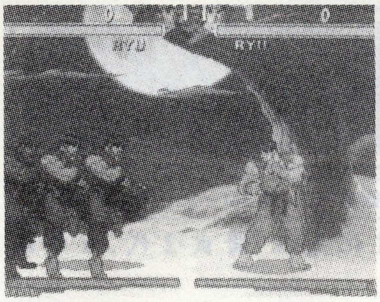
是《亚鲁那鲁之牙》的续编,总的来讲还算不错,只是剧情及画面都并不成熟,可能是制作厂商经验不足的原因吧!

6

E・T

《亚鲁那姆之牙》的续作,游戏画面上采用了2D和3D结合的方式,而3D画面上还可以捕捉角度,在动画播放上由于PS机能上的关系也有很强的表现,喜欢动画的朋友应该不会错过。

6



街头霸王　合集

厂商:CAPCOM	机种:PS	类型:对战 ACT	媒体:CD-ROM×2	发售日:未定

具有珍藏价值的经典合集,格斗游戏迷不容错过的最佳之选!

"街头霸王"无疑是 2D 格斗游戏中的佼佼者,从红白机到次世代,从家用机到业务基板,它的名字可谓无人不知、无人不晓,它已不单是一个游戏,而是代表了一种感觉,这种感觉能令任何人血脉贲张、兴奋不已!

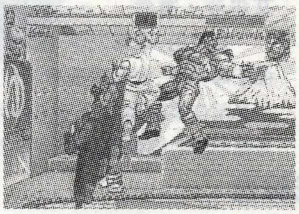
CAPCOM 公司以前的移植作品因为受到家用游戏机机能的限制,虽然也获得相当不错的成绩,但毕竟比街机版要逊色不少。现在好了,凭借 PS(SS 版也有此游戏)的强大机能,终于可做到 100% 再现原作。当年在街机厅中那种叱咤风云、不可一世的雄风可在 PS 上找回,事隔多年,你又会是怎样一种感觉呢?

三位一体,超绝享受!

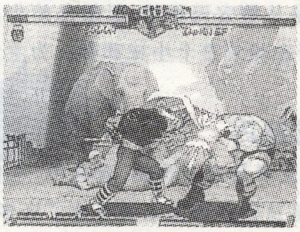
这次《街头霸王　合集》中总共收录了三部作品,分别为《超级街头霸王Ⅱ》、《超级街头霸王ⅡⅩ》及《街头霸王 ZERO 2》。



《超级街头霸王Ⅱ》是在原先"12 人街霸"的基础上做出改良,加入了飞龙、嘉美、飞鹰及 D·J 四名新角色,以前曾移植到 SFC 及 MD 上,两个移植版虽略有差异,但都深受好评。该游戏首次在 32 位机上亮相,相信画面及人物动作将可完全再现街机版风貌。

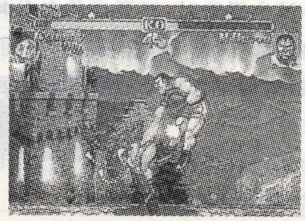


《超级街头霸王ⅡⅩ》也是以 2 代为蓝本,除将角色速度做了调整外,还引入了"超必杀技"系统。此外,强横无比并在此后"SF("街头霸王"的英文缩写)"作品中频繁出现的豪鬼也粉墨登场,其影响可谓深远之极。"ⅡⅩ"只移植到 3DO 上,当初许多玩家便是为了这款游戏才购买 3DO 主机的。



《街头霸王 ZERO 2》所有次世代用户便熟悉多了,但在"合集"中的"ZERO 2"其实是过去的改良版,除加入了"ALPHA"版的部分要素外,还增设了多种新模式,相信大家玩起来的时候同样会有新奇的感觉。此外,厂家对"ZERO 2"的判定也做出了一定的修改,比以前更加合理了。

具有永久珍藏的价值!



PS 版《街头霸王　合集》的发售日还未最后敲定,但相信为时已不会太远。CD-ROM 2 枚组的大容量却仅售 5800 日元,这样的价格也让人着实满意。三部如此优秀的作品,无论从其自身的制作水准,还是从它们内在的纪念价值来讲,《街头霸王　合集》都是你我不容错过的珍品!

评　价

BLUE

合集中三款游戏在业界及玩家中享有崇高的地位,从中可看到"街霸"这一名篇的发展变化,又可重温昔日的感觉,从各方面来讲这部作品都是具有珍藏价值的。

8

DRAGON

玩惯了"ZERO"这一系列的玩家,可能已经不习惯当初的"街头霸王"的手感,不过此作还是一部非常值得收藏的作品。

7

FOX

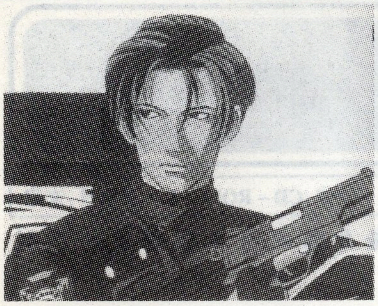
这款游戏可算是非常之经典,作为格斗始祖的"街霸"的合集,一定要保留!再加上又有海外版的要素,所以不用多说,自然是不容错过。

9

E T

2D 对战游戏的最高峰作品,其系列各代的人物和系统设定多少有些变化,到了"ZERO"这种变化达到了极点,这次的合集收集了此系列的三款最成功的作品,相当值得保留。

8



生化危机 2

厂商:CAPCOM　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM×2　发售日:今冬

曾掀起恐怖AVG热潮的"生化危机"将出2代,它带给我们的将是什么呢?

所有拥有次世代的朋友恐怕都不会对CAPCOM公司的《生化危机》感到陌生,曾几何时它几乎成为了所有恐怖AVG的代名词。在厂家公布将1代移植给SS以及2代将在2个机种同时推出的消息后,《生化危机2》便一直高居日本游戏期待排行榜的前五名。也难怪,其1代制作水平已经相当出色,以CAPCOM的实力并从目前所掌握的资料看,2代确实又有了质的飞跃,届时必将再度掀起一股AVG旋风。

故事背景

在前作的事件解决之后,一度恢复平静的小镇再次受到威胁,死亡的阴影笼罩着这里,新的危机正向四处蔓延。城中的警察局内,警官们竟全都变成了丧尸,它们占据了办公室,而主角们却正巧也因公来到这里,于是很快被成群的丧尸包围,在孤立无援的情况下,他们只能凭借现有的装备以及警察局内少量的物资来与丧尸周旋,这次他们能否彻底摆脱恶运呢?

游戏主角

利安·S·詹尼迪

男主角,刚从警校毕业,一向以维持社会治安为己任,当他看到自己的同事变成丧尸后,感情与信念交织在一起,经验不足的他是否能应付这样艰险的情况呢?

艾尔莎·霍佳

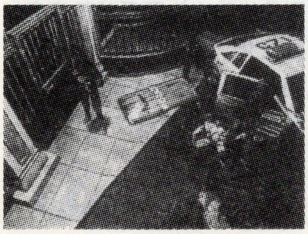
女主角,本城大学一年级学生,喜欢机械和摩托车,她因发现有丧尸在城内活动,于是前往警察局求救,谁知等待她的却是更为触目惊心的景象,她能顺利脱险吗?

游戏舞台

从目前掌握的资料看,2代的故事是从警察局展开,但舞台并非只限于警察局内部,众多的丧尸已走上街道,这是否意味着整个小城都将成为主角们为求生存而进行搏杀的战场呢?

游戏技巧

在前作中,主角们需要不断寻找枪支弹药以及药品、道具等,本作中是否延用这一设计呢?从画面上看,丧尸的数量及种类都比1代增加了许多倍,凭借普通的武器是很难摆脱它们的纠缠的。在2代中,有许多机关可以利用,比如可将丧尸引入铁门后,切断它们的道路等等。



在小城中冒险时,还要寻找各种特殊道具以前往新的区域吗?这一点应该是肯定的,如此宏大的场面,探索的难度以及谜题的复杂程度恐怕都要比以往高的多!

无论如何这都是一款非常优秀、非常值得一玩的游戏,期待它早日推出!

评价

BLUE

恐怕是所有次世代玩家都在期待的作品,随着公布画面的增多,越来越觉得该作品具有许多吸引人的地方,称它为最优秀的AVG是毫不过分的!

9

DRAGON

CAPCOM的著名AVG系列,其前作曾经轰动一时,令广大玩家大呼过瘾。此次将会有怎样的效果呢?

10

FOX

也是众多PS迷们期待的大作,此次场景更宏大、敌人数量也更多了,有许多谜题在等待着你,总之,该作品是不会让人失望的。

8

E·T

CAPCOM看家作品之一,"2代"的故事是前作的延续,在画面处理上可以看出比以前进步了不少。同画面的人物增加了许多,恐怖的气氛依然保留下来,是绝佳的上乘之作。

9

最新指南 NEWEST GUIDE

龙之战士 3

厂商：CAPCOM	机种：PS	类型：RPG	媒体：CD－ROM	发售日：9月25日

肩负龙之一族宿命的少年向着他生命中最辉煌的目标走去……

序幕

矿工们正在幽暗的矿坑之中干活……

拥有魔力的生物死后，尸体会慢慢石化，形成一种独特的矿石——GHOST。开采这种作为人类生活上各种机械动力源的矿石是艰巨而重要的工作，这个矿坑正是少数有这种矿石出产的地方之一。

"龙……？厉害！"其中一人说道。

"是啊……这些 GHOST 矿石的纯度高得出乎意料之外呢，莫古。"

那个叫莫古的人望着他叹了一口气，对于采掘这种矿石他是不赞同的。一旦若失去了这种珍贵的矿石，等于令全世界的机械失去了动力源。然而，凭着这达奥拿矿山的矿石采掘工作莫古才得以生活下去，若否定这种矿石，等于否定了自己的生活。



"但是这样下去会令世界灭亡，基而。"莫古说。

"战争吗？"

"看吧，曾经是生物顶峰、拥有强大力量与智慧的龙族也灭绝了……现在已化成一堆堆巨石，再不能舞动他们的利爪与翼了……"

GHOST 矿石是由拥有魔力的生物石化而成的，由龙族化成的 GHOST 矿石更是以高纯度著称。作为矿工，没有比这里更理想的矿坑了。但也是由于这些矿石是由象征强大与力量的龙族所化成的，所以令莫古极为不安——本来应视为神圣的龙族已在黄土下安息的躯体因人类的一己私欲而被打扰，这绝对是对死者的冒犯行为。

"如果在你长眠之后有人骚扰你的安息，把你的遗体掘出，你会怎样想呢？"

就在此时，基而指着矿坑深处叫着："就是那个！"

在化为 GHOST 矿石的巨大龙体长眠之处，正围有无数矿工在工作着，他们已开始把由龙的身体化成的矿石采掘出来。而龙的尸体更被搬出了隧道，进行内部采掘工作。

在龙的体内。

"看到吗？莫古，这是龙的孩子啊！"

只见一只小狗般大小的龙被封印在透明的水晶之中，那是因为母龙死去而被埋在水晶中的龙蛋吗？

就在他们展开爆破工作之时，传说中的生物——龙之子醒了……

操作方法

△键：打开副画面	×键：跑	L2 键：视点改变
○键：谈话／决定	方向键：八方向移动／指令选择	SELECT：说明画面
□键：行动／取消	L1 键：更改队伍的排列	START：扎营

评价

BLUE

虽然二代令人失望，但一代给人的良好印象以及 CAPCOM 的实力都令玩者对该系列抱有极大的期望，三代在各方面都作出了一定改进，应该是秋季最出色的作品！

9

DRAGON

CAPCOM 的 RPG 系列，相信借助了 PS3D 画面的处理能力，此作势必很优秀，让我们在今秋好好欣赏这龙之一族的新传说吧。

9

FOX

这款游戏绝对可说是经典之作，在所有 RPG 游戏中也是出类拔萃，系统和角色设计都很不错。特别是此次龙变身到上百种之多，真是令人期待！

10

F·T

CAPCOM 著名 RPG 系列的最新作，跟 SFC 版一样的设计使得玩起来得心应手，游戏最著名的龙变身依然保留，但在细节上作了少许调整，在难度设定上，属于中上等。

8

移动中的特殊操作

个人行动

在《龙之战士Ⅲ》之中，每人都有一种在移动时才可以使用的特殊行动，例如阿龙（RYU）可挥动手上的剑，雷会开锁，迪普会使用前踢等。这些行动只能在该角色为队伍最前列（领队）时才能使用，所以要视情况改变队伍排列才可。

龙（リュウ）

挥剑：舞动手中的剑，能砍开矮小的树木，有时会发现道具或金钱。但由于力气不大，对于坚固的岩石，墙壁和篱笆是起不到任何作用的。如对人使用并不会伤害到他，但恐吓性的攻击有时会令人吓得抹一把冷汗……

雷（レイ）

开锁：盗贼的基本技能，能打开已上锁的门。对于特定的门和剧情事件都有效，但平时是无法使用的（不会有动作）。雷善用他虎人族与生俱来的敏捷身手和盗贼的特性而学得这种方便的技能，不知主角龙是否也能学会呢？否则雷不在便麻烦了！

迪普（ティーポ）

踢腿：利用快速而准确的前踢踢开障碍物，也能踢开小石头，或是踢在树干上令树叶掉下来……（有时会有小鸟、果实以至金钱掉下来）和龙的“挥剑”相同，用来恐吓别人的话有时会令人掉下金钱的，但这却象强盗所为……

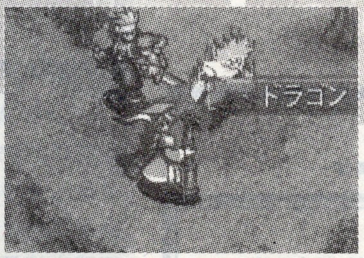
领队变换

如在一般移动画面——地域画面（AREA MAP）中按下L1键的话，原本最前列的一人（领队）将移到最后，由第二名换上其位置。由于只有最前的一人才可使用其个人行动，所以视情况更改队员位置是必须的。而在故事之中，也有些剧情是必须以特定人物作为领队才会发生或解决的。

视点变换

在按下R1键的同时按下十字键便能自由改变视点，在地图画面（WORLD MAP）也同样可以进行。在视野狭窄。难以看清周围环境的时候就必须使用这功能了！很多道具都是这样才能找到的。

战斗操作



这次《龙之战士Ⅲ》使用了方便的按键指令系统，十字键的四个方向分代表了“特能”（特殊技能和魔法）、“道具”、“观察”、“防御”四个指令，而中间则是普通攻击。如果按下L1键的话就会出现“突击”的指令，按R1键则是“逃走”。只需在按紧相应方向键时按决定（○键）便会实行该指令。如果使用道具或特技的话则会开启选择视窗，用上下选择，左右则是特技的种类如“HEAL”治疗系和“ATTACK”攻击系等等。如按取消键（×键）便会退回上一个选项，但要注意队伍最后一人的行动是不能取消的。因为当你按下决定便立即实行了。

此外《龙之战士Ⅲ》的战斗画面是不用切换的，在各人头顶出现“感叹号”之后，敌人便会立即出现！不过也不用太担心地形问题，因为对战斗是没有影响的。

地图画面与地域画面

如之前所述，《龙之战士Ⅲ》是由地图画面（WORLD MAP）和地域画面（AREA MAP）所组成的。现在就为大家介绍这两种地图在利用多重构造后所组成的“龙之战士”的世界以及这两种系统吧！

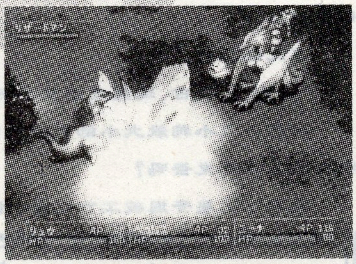
本作和以前最大不同之处，就是活用了PLAY STATION的3D多边形机能，利用俯视点展开壮大的冒险！在表示城镇街市，迷宫或房间时使用的小型版图称为地域画面（AREA MAP）；在表示城镇之间的移动，广大的原野高山时采用和人物没有相互比例的大型地图被称为地图画面（WORLD MAP）。前者是角色们和其它人对话，战斗的画面，后者则是用来交待长距离的移动用，和传统RPG不同，在地图画面中是不会遇上怪物和发生战斗的，它纯是一幅立体的地图，用来表示角色身处的地域。当角色进入城镇或迷宫等地时便会自动切换成地域画面。在地图画面之中有地名出现，若这处从未到达过便要进入地域画面，如已到过便可进入地图画面以避免无谓的战斗。

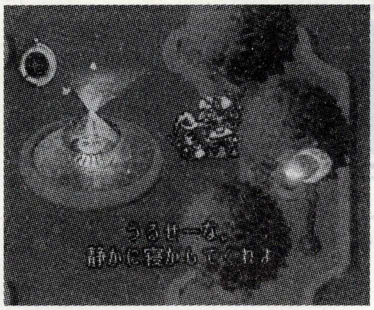
迷你游戏

在“龙之战士”的系列之中，最为人熟知，且大受好评的可算其独特的“钓鱼”迷你游戏了！透过它你可得到一些平时没办法得到的道具，而且是个可松驰神经，暂时休息一下的机会。这一点在本中更大幅强化，乐趣和技巧绝不下于正统钓鱼游戏呢！此外本作更加入了如“砍柴”等别出心裁的迷你游戏，这些将随剧情发展而出现。

主角的特殊能力

可说有点令遗憾，上集大受好评的合体技能似乎并没有被采用，但取而代之的就是主角的潜在能力“变身因子”！在战斗中的秘技“龙变身”可以使主角变成龙，透过全部18种“因子”，由1－3个组成987种变化！而且除了单独使用外，还可借助同伴的力量。但要搜集齐这18种“因子”可不是易事，因为在冒险途中，对话、取道具和战胜特定敌人后都可能获得。凭着这新类型的变身系统去创造出独特的“龙”吧！





MOON

厂商:ASCII　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:今秋

一个离奇而古怪的世界,它将给我们带来一个非常迷幻的故事。

由著名的厂商ASCII制作的一款很有新意的RPG,在此作中,人们所有的观点都被逆转,在这个离奇古怪的世界中,我们要展开一场不可思议的冒险。

这部不可思议的作品将于今秋的满月之夜发售。

被人们所厌恶的勇者



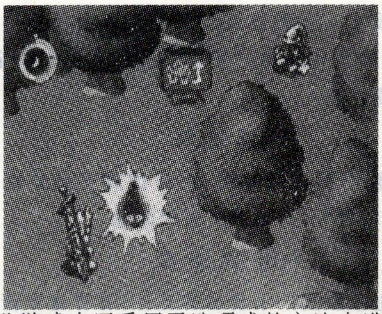
本作的主人公是一位和我们大家一样都酷爱游戏的少年。当少年在深夜玩完游戏准备去休息时,被吸入了这个奇妙的世界。在这个被称之为"FAKE MOON"的世界中,原本作为实体的人类却变为了透明人,而且人们所有的观点在这里都是以相反的状态而存在。为了能够回到原来的世界之中,这位少年将展开一场冒险。

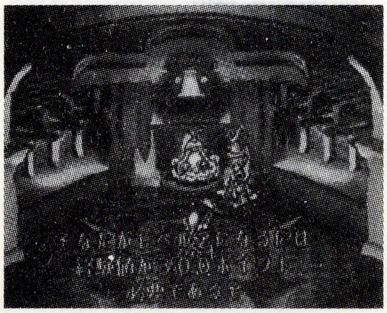


在这个世界中,"勇者"不再是受人们爱戴和拥护的人,而妖魔鬼怪却代替了他们的位置。非常不幸的是我们的这位少年,被这里的人称之为"FAKE MOON的勇者"。如果要想返回现实的世界,少年就必须能够依靠自己的智慧和才能使得这里的人们的观念有所改变,使得"勇者"成为真正受人尊敬的称号。

全新的游戏系统

不知大家是否玩过真实时间制的游戏,虽然比起一般的游戏要有特别的乐趣,但是都很耗费时间。此作采用的半真实时间制就弥补了这一缺点,游戏中的白天和黑夜不再是真实的时间,而是由玩家自己设计而成的。(再也不用深夜两、三点钟开机去找特定的情节!)





此游戏中还采用了选项式的方法来进行游戏。在一些重要的地方,例如要说服游戏中的一位超极博士"MOON"利用超能力,帮助少年返回现实世界之中时,就要利用巧妙的谈话艺术,这时会出现大量的对话选项,如果不懂日文那就太惨了!

只好等着参看本刊的攻略吧……

评价

BLUE

从人物设定上就已经对此游戏有所抵触,但是情节设定上却比较让人感兴趣,大概是因为主角也是一个酷爱游戏的年轻人吧!游戏系统没什么特别的地方,可以一玩。

7

DRAGON

虽然情节设计非常新奇,而且还是由著名的ASCII制作,不过其游戏中人物形象设计让人十分不舒服。

7

FOX

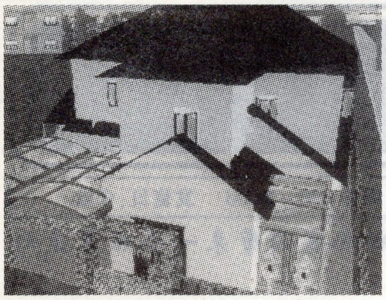
这款RPG游戏中的世界观十分奇特,并且有许多新的系统,画面并不太理想,只属一般作品。

5

E·T

游戏是在一个怪异的神话世界中进行,由于与现实世界有着相反的观念,使得玩时多少有些困难,开动自己的智慧接受挑战吧。

6



我家之梦

厂商:VICTOR　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:今秋

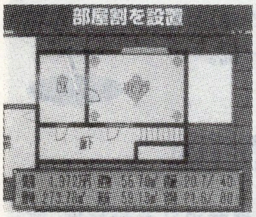
你想成为一名出色的建筑师吗?你想建造出美丽的别墅吗?这个游戏将圆你建筑师的梦。

这是一款十分有趣的游戏。玩家要扮演一名别墅的设计建筑师,游戏的主要目的是为了能够达成雇主的要求,为他们建造别野,整款游戏的流程如下:



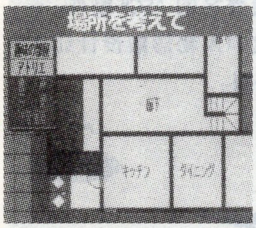
在接待室中选择雇主

首先要在接待室中选择雇主,要慎重考虑每名雇主的条件和要求。在游戏初期建议一定要选择一位要求比较低而且较容易建造成屋的雇主。选择好雇主之后,便可以去面谈室中恰谈别墅的设计方案。



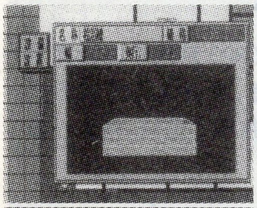
面谈室中细谈设计方案

这是游戏中的第一个关键所在,在此你一定要详细的了解雇主对需要建造房屋的要求,以及雇主的预算。在了解建造房屋的要求时,一定要全面,例如:雇主家有几口人;都是什么年龄段;都有什么爱好;家里来客多不多;喜欢什么样式的房间等等。只有全面了解雇主的要求之后,才能对下一步有实质性的帮助。



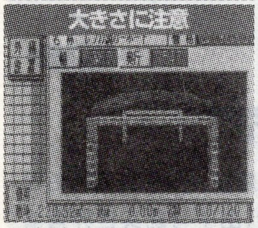
别墅设计开始

这也是很重要的一步,有一张清楚而明了的设计图纸才能使建设时不会产生失误。另外图纸上除了百分之百达成雇主的要求以外,还可以加入一些你各个的观点,当然这些观点最好不要在最后交工时令雇主不满。



别墅建设

建设工作正式开工,从现在开始,再想有任何修改都已经来不及了。(当然还可以利用存取记录嘛!)在建设时,所有房屋节构的建材都必须由你自己来决定(千万不要超过预算金)。



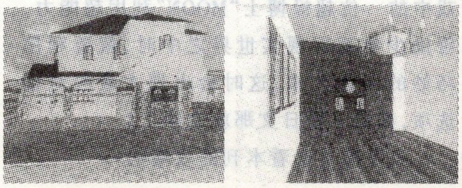
家具设置

这是考验你美感的时候,如何摆放家具也是门艺术。家具的合理放置,会令雇主更加满意。

内外观鉴赏

带领雇主来欣赏一下自己的杰作,看看这辛苦建造的别墅到底有多美丽。

最后当然是"上帝"——雇主给你建设此房的综合评价,不知他是否满意?



为了梦想而努力

评价

BLUE

类似的游戏出过很多,一向很受玩者欢迎。凭借自己的才智和审美观点来创造独特的建筑,这种完成后的成就感是本游戏最吸引人的地方。

8

DRAGON

一款优秀的作品,虽然游戏十分复杂,可是设计得却十分真实,看来游戏设计者可能是工程师吧?

8

FOX

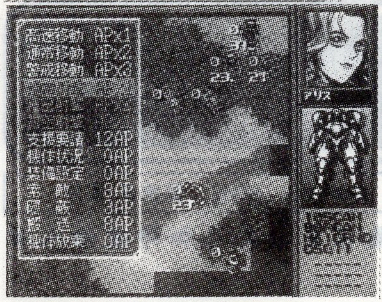
虽然构思很新颖,但游戏的画面十分一般,游戏乐趣也不高,估计国内会很少见到这款游戏。

4

F·T

以建筑房屋为目标的模拟游戏,以雇主的目的和个人的创意来建造不同风格的建筑,但因有雇主的限制,所以一定要在规定范围内发挥你最大的创造才能。

6



POWER DOLLS2

厂商:ASCII　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:今秋

移植自家用电脑上的经典超难度 SLG 大作,今秋会在 PS 上登场。

来自家用电脑的精典 SLG 大作——POWER DOLLS 2 将要在 PS 上登场。此次的完全移植将这部水准极高的作品奉献给广大 SLG 迷。

百分之百的完全移植

这部作品采用的是敌我双方交互移动的回合制,完全的正统 SLG 设定。与家用电脑版相同,此作品保留了非常之高的解析度,而且还在游戏中加入了过去在 PC 上没有出现过的 CG 动画。

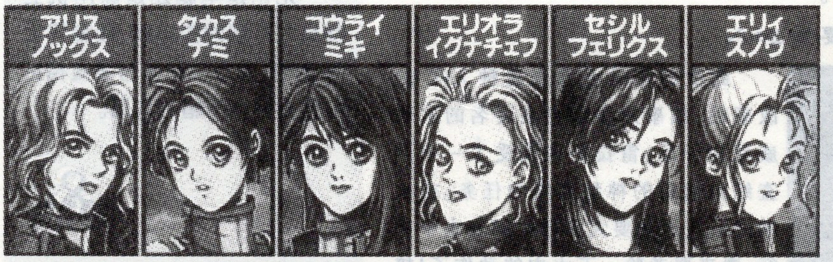


本作当初是以丰富的作战任务而著称,这次的移植保留了当初的所有关及任务。又据称此作中在对任务的说明时会更加详细明确,让玩家在作战前便了解到此战的目的。另外这部作品中的一些设定都酷似 SFC 上的 SLG 大作——《前线任务》:由能力非凡的军人驾驶的机动步兵所组成的特种部队,要去完成一个又一个军方所不能完成的危险而重要的任务,不过不同的是此游戏中所有的驾驶员都是美丽的女性。

高难度 SLG

在家用电脑版上,POWER DOLLS 2 就以极丰富的武器、细密的设定,多采的人物而著称,而且在难度上还非常的高。此次的移植保存了原来作品的高难度,看来 PS 迷们要想穿尽快爆机的确要费一番精力。

部分人物简介



アリスノツクス

进入军队以前善于操纵小型飞行器,她的白兵战实力无限大。

タカスナミ

本部队中对于机械技术了解最全面的成员,知识非常丰富。

コウライミキ

射击能力极为优秀,而且在激烈的战斗中永远保持冷静的头脑。

エリオライグナチェフ

拥有丰富的战斗知识,各方面能力都很优秀。

セシルフェリクス

并不善于白兵战的成员,其它能力都非常的高。

エリィスノウ

作战实力一般,但是她却拥有其他人所不能掌握的特技。

评价

BLUE

玩过一代的朋友可能会觉得该作品系统虽有创新之处,但玩起来却过于简单,而二代在难度上提高了,同时主角的设定也非常可爱,如果战斗画面再精细些就好了!

7

DRAGON

移植自 PC 的作品,虽然其 SLG 水平极高,而且人物设计也十分优秀,只但它毕竟是几年前的老作品了。

7

FOX

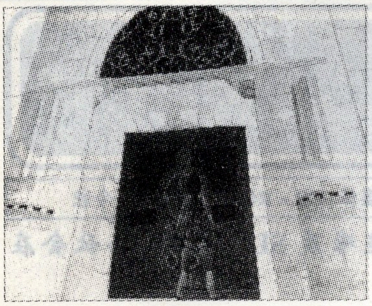
曾在电脑及 PC－FX 发售过的模拟游戏,虽然画面不错,但游戏性却不高,使人有种可玩可不玩的感觉。

6

F·T

移植于个人电脑的正统模拟游戏,电脑版的众多设计被沿续下来,所不同的是引入了大量的 CG 动画,另外在难度设定上做了一些调整。

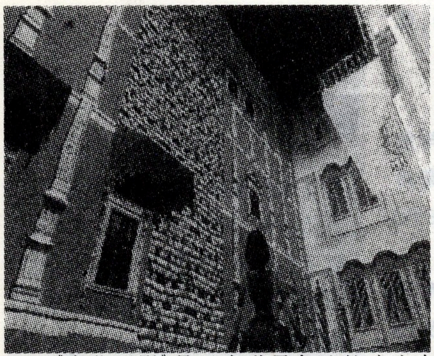
7



古墓丽影 2

厂商：EIDOS　机种：PS　类型：AVG　媒体：CD－ROM　发售日：未定

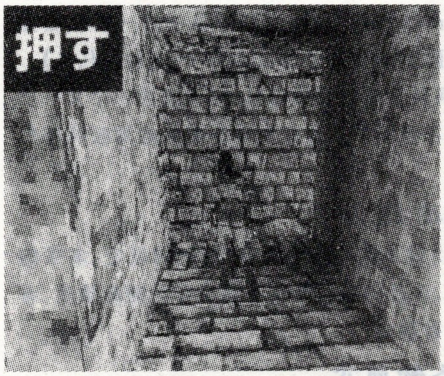
让我们随同雷拉这位女探险家再次去参加那激动人心的冒险！



曾在 PC、PS 和 SS 上名噪一时的 AVG——《古墓丽影》的续作将要在 PS 上出现。3D AVG 这种新形式游戏是伴随着 PC 机和次世代机强大的 3D 表现力而登场的，不过在众多的 3D AVG 中称得上精品的确寥寥无几，依笔者之见只有《生化危机》和《古墓丽影》是上乘佳作。

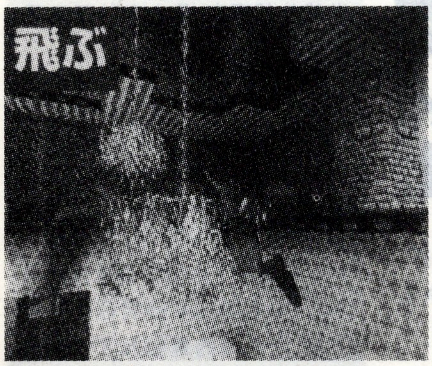
新的挑战

《古墓丽影》是以在世界各地的遗迹中探险并取得秘宝为目的。此次在《古墓丽影 2》中主人公雷拉将继续她艰难而充满危险的历程，不过这次的作品中女主人公雷拉的动作设计有了大幅度的追加，相信就是熟悉前作的玩家在玩《古墓丽影 2》时也会有很大的困难。



除了在动作设计上有所改变，本次在冒险场地上也有变化。跟前作相比，这次冒险的舞台更加多样化，几大著名的古迹雷拉都要前去，这其中当然包括著名的万里长城。据说这次雷拉需要寻找的宝物中有一把名为“传说之剑”的宝剑，而这一宝物是被埋藏在闻名天下的中国万里长城之中。

新要素加入



此次的作品会加强这种 AVG 的故事性，故事的序章会在著名的水城威尼斯开始，雷拉好像接受了一个调查纳粹遗留的神秘金库的任务。在水城威尼斯当然要大多数时间在水中进行，看来要考验一下水中的动作了！接受完序章的调查之后，便会进行以后的情节。这比前作关与关之间很迁强的联接要强许多。

除了在故事性上有所提高，本次在声光处理方面也有所创新。漆黑的环境下，周围的背景会随着手枪射击的火光而闪烁，看来 PS 的光处理水平是很高的。

评价

BLUE

非常喜欢本作品的第一代，因为它不仅要求玩者有灵巧的操作，还要求较高的解谜能力以及敏锐的判断力，相信二代在这些方面会做得更好，希望它能早日推出。

8

DRAGON

著名的动作冒险游戏续作，而且在善于把握 3D 画面的 PS 上登场，看来到时肯定会再掀 AVG 狂潮。

9

FOX

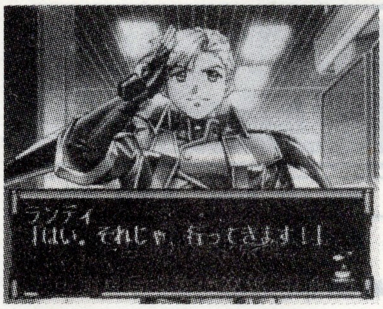
无论是电脑还是家用机上都是大名鼎鼎的游戏，续篇只给 PS 制作，游戏中动作与冒险相结合是款相当不错的作品。

8

E·T

轰动一时的 3D 冒险游戏的续篇，由于前作的设定十分受欢迎，所以为此游戏耗神的人很多，此游戏的期待度相当高，再加上又有一些新动作的追加，所以是十分值得保留的作品。

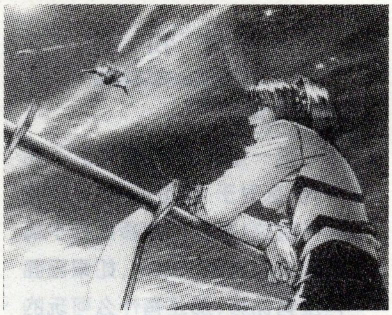
8



银河警察 Re－inforce

厂商:IMAGINEER　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:今秋

由育成型游戏变为被育成型游戏，虽然游戏的性质有了根本的变化，但是毕竟是名作的续篇嘛！



相信不少PS的玩家都还记得去年初的《银河少女警察2086》,那优秀的人物设定,精美的画面、全新的游戏方式都给我们留下了深刻的印象。当时就有许多的玩家认为这是一款设计非常新颖的GAME,大家都希望此作能够尽快出版其续篇。现在我要向大家介绍的《银河警察 Re－inforce》便是《银河少女警察2086》的后续作品。



与前作相反的设定

在《银河少女警察2086》中,玩家扮演一名银河警察机构的长官,负责指导几位银河警察机构搜查官的候补生,辅导他们在各方面的成长,最后成为真正的银河警察机构搜查官。而本作此次的设定都是与前作完全相反,主人公不再是作为机构的长官出现,而是一位搜查官的候补生。在成长成为正式搜查官的过程中,会得到许多前辈的指点,而这些长官中就有许多是前作中的候补生。



此回游戏特征——育成

此回作品中最大的特点就是对主人公的育成。自己使用的主人公要在学习的过程中全面的掌握各方面的技术,而要全方位的成长就必须得到相关方面的长官的指示,在各长官的指导下,能力便会有所提高。这样就存在着一个与各位长官的友好的问题,只有得到各位长官的赏识她们才会倾囊相授,换句话说,此作不是"育成"学生,而是"育成"教官。

训练以外的事件

在接受训练的空闲时间,还可以与长官和同学们去娱乐一下。在娱乐的时候,(一些特定情节中)你还会发现他们的"小秘密",这样有利于同长官搞好关系,也有利于自己的成长。

特别的设计

本作中追加了变身的设计,许多人可以利用变身来提高自己的能力。软件公司也为每个人的变身设计了极为美丽的动画,到时候让我们一饱眼福吧!

你有权保持沉默……

评价

BLUE

是一款育成型游戏,画面是本作最吸引人的地方,不仅加入了大量的动画,而且静止图像也十分细腻。几位少女警察的塑造相当成功,人语配音更增加了亲切感!

8

DRAGON

IMAGINEER 并没有什么惊人之作,不过此作能否改变这一状况呢?看其资料此作应该能吸引大量玩家。

8

FOX

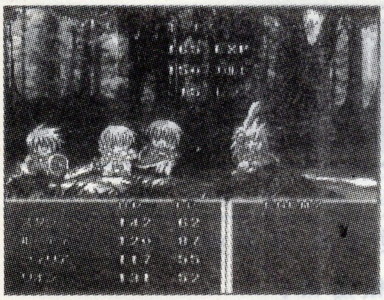
是个独特的育成 SLG,画面也不错,并在新的作品中加入了更多的动画。但是前作反映平平,不知在二代中又会怎样。

8

E·T

著名育成游戏的续篇,但身份由长官变为侯补生,人物关系由前作延续下来,游戏进程以育成为主要目的,在一些细节上做了调整,另外变身能力的追力也为游戏增色不少。

6



命运传说

厂商:NAMCO　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:未定

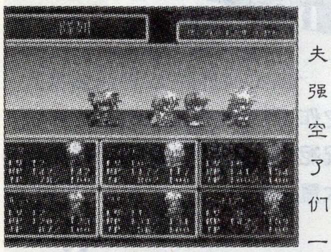
NAMCO 公司大人气 RPG 马上就要在 PS 上登场了，让我们在 97 年底再次进入幻想的世界。

曾于 PS 创业阶段为其贡献极大的著名软件公司"NAMCO"的大人气 RPG《幻想传说》的续作在今年后半年会在 PS 上发售。虽然此次的人物设计不再是"藤岛康介"，但是光凭借"命运传说"这个名字，此作还是值得期待的。

本作背景

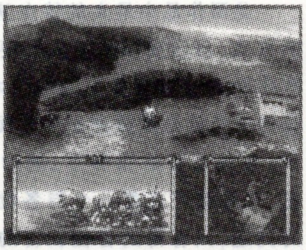
这次的《命运传说》与前作(SFC 上 48M RPG)并没有什么联系。

因为数千年前彗星猛烈的撞击地面，而导致洪水和海啸以及大量的自然灾害发生。为了争夺有限的资源和有利的地理位置，人类间的战争爆发了，此次大战被后人称之为"彗星战争"。彗星撞击星球后，气候严重恶化，这种"核冬天"的气候使得地面环境逐渐变得不利于人类居住。为了能够继续生存，人类开始建造"空中浮游城"的计划。在研究撞击而来的彗星时，发现了一种新的能源，在此基础上导致了科技的飞速发展。



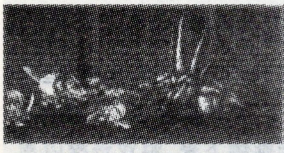
一年以后，部分人类建造了浮空都市"代克罗夫"，移居到天上的人类开始利用高尖端的武器和强大的武力向还在地面上居住的人发动战争。在浮空都市的人残酷压迫下，于地面上居住的人们开始了反击。凭着坚定的毅力和信念，地面上居住的人们凭借较弱的实力与浮空都市"代克罗夫"展开了一场大战，这场战争被后人称之为"天地战争"。不过对于本作所处的时代而言，那仿佛已是数百年前的历史了。

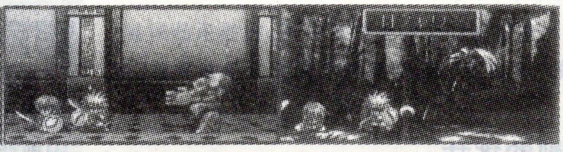
与前作相同的系统



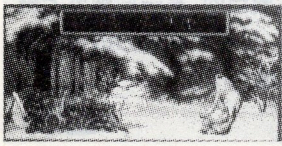
此次的"命运传说"除了追加了新的 CG 动画外其它系统与前作并无太大不同。

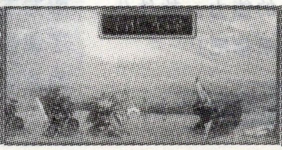
战斗时依然是只能直接操控主人公一人的全部行动，其它仲间要依靠对他们下达指令才可完成行动。不过不知这次能否再有一只 PS"手柄"卖，这样就可以利用"搓招"使用所有必杀技。前作中的必杀技十分丰富，而且每次使用都有配音，这次据称又追加了许多新必杀技。让我们期待此作能给我们带来不同于其它 RPG 的感受。

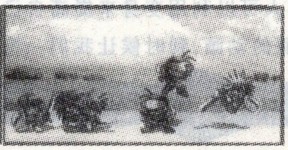




丰富多彩的战斗画面







评价

BLUE

第一感觉是画面似乎不如一代，这对于 32 位的 PS 来说实在不应该！次世代的通病在于情节及系统方面的单薄，如果画面再没有优势，那还有什么可玩的地方呢？希望推出时能有改进。

7

DRAGON

得分极具个人色彩，曾经作过其前作攻略的本人对这部作品十分看好。尤其是其专有的战斗方式，让人爱不释手。

10

FOX

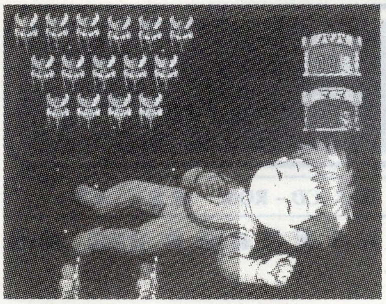
由于在任天堂发售《幻想传说》时我的磁碟机是 32M 的所以一直没有玩到，这次的 SONY 加入了更多新要素可算是难得的精品。

8

E·T

NAMCO 著名 RPG 的续篇，游戏系统和世界观都沿用了 SFC 版，但故事情节上与 SFC 版可能没有任何联系。玩过超任版的玩家应该会对此游戏十分容易上手。

8

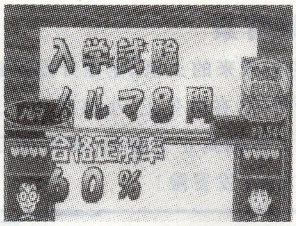


我的天使

厂商:NAMCO　机种:PS　类型:QUZ　媒体:CD-ROM　发售日:未定

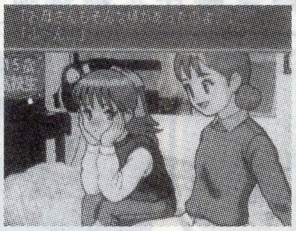
这部作品会让我们提前尝试为人父母的感觉，值得期待。

这是以问答的形式使婴儿成长为活泼可爱的孩子的"养育问答"——《我的天使》。过去曾推出过的街机版，时间设定在一年之内。而这次的PS版，除了增加了各种各样的模式以外，更将培养的时间大大延长，而且由于可以使用记忆卡，即使对问答不太在行的人，也可以轻松过关。



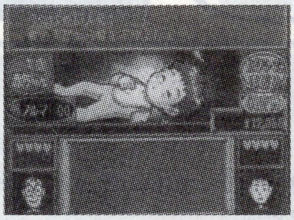
重新制作的画面

在PS版中，不仅增加特殊的事件内容，而且对于画面的处理，也给人焕然一新的感觉，街机版原作中的事件大多用位于萤幕中部的小画面来表现，而PS版中，则基本改为全屏播放。另外在人物的表情等演出方面也更为精彩。



新追加的迷你GAME

在街机版中，是有着两种迷你GAME的，而PS版又追加了第三种有趣的游戏，这是一种类似NAMCO的经典《大蜜蜂》的射击GMAE，我们把其称为"灭蚊大战"。1P和2P分别扮演爸爸和妈妈，站在画面最下方，将袭击而来的蚊子消灭。







在每个年龄段都有许多令玩家十分尴尬的选择。





评价

BLUE

充满温馨气息的游戏，让玩者体会到为人父母的感觉，无论从游戏创意还是社会价值上来说，本作都值得称道。丰富的问题有些说不定你小时也曾提出过，想想看，乐在其中！

8

DRAGON

一款极富爱心的游戏，对于那些爱心十足的玩家来说，这将是他们大显身手的地方，不过要小心孩子们会提出许多令你难以回答的问题。

8

FOX

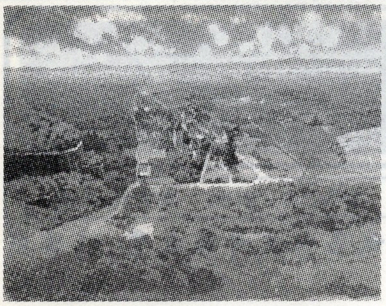
这是一款风格独特的育成游戏，游戏过程也十分有趣且内容新颖，可以说是融多种游戏于一体，画面也不错。

7

E·T

NAMCO出品的带有育成要素的问答形式游戏。游戏移植于街机版(真怪!)，但加入一些PS原创情节，游戏中更夹带了一些迷你游戏以供娱乐。

6



火星物语

厂商:ASCII　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:未定

由号称游戏业界奇才广井王子制作的经典 RPG,将要在 PS 出现。

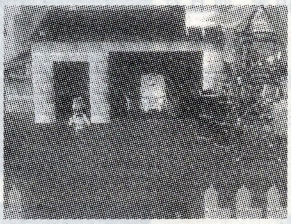
故事背景

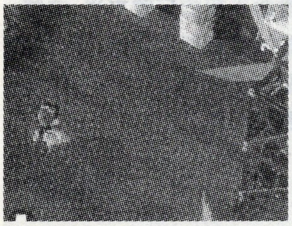
由电脑结成网络,进行行星开发的近未来的火星。住在开发区边缘的某少年(A 君),是非常喜欢机械的一位普通的男孩,在火星上,小孩到了十二岁便要决定自己的职业和名字,而他也不例外。为了找到真正的自我,获得很 COOL 的名字,我们的主角(A 君)开始与他的友人(B 君)出发冒险!

在各时代中究竟隐藏着什么秘密呢?

安沙的时代

中世纪风格的剑与魔法的时代。没有汽车等能表现出发达文明的物品。但这个时代,存在本作一大关键。具体是什么,还不清楚?



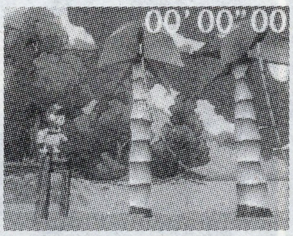


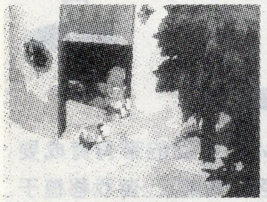
克丝的时代

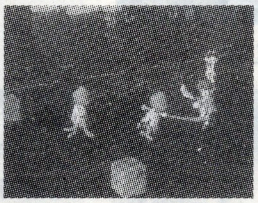
蒸气机等等机械出现的时代。古时"安沙之时代"的"风"在这里被称为战争的道具,魔法也有了近一步发展,并与机械相融合。

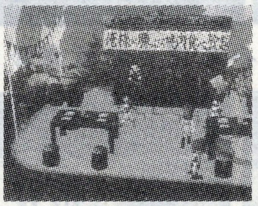
服布的时代

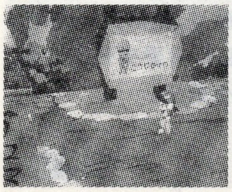
"服布"便是游戏中 A 君的名字。这是机械文明高度发达的时代,大多数人都忘记了"风"的存在。机械文明的产物——机械生化人种开始出现,与普通人一齐生存。



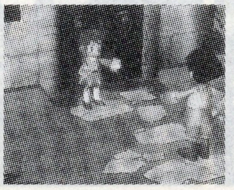








游戏中广播剧的气氛你能感受出来吗?



评价

BLUE

因为由广井王子制作,所以本作应该水准不低。从目前公布的画面看,《火星物语》比同类作品略显粗糙;但故事背景及世界设定都非常吸引人,应该是值得尝试的作品!

7

DRAGON

由著名广播剧改变的 RPG,虽然有广井王子,但是也让人不得不怀疑其水平。此作可能只是怀旧吧!

6

FOX

原是广播剧,现在被移植到游戏机上,并由著名的制作者广井王子监制这款不错的作品!只是目前见到的画面并不多。

7

E·T

由日本著名广播剧改编而成,由于游戏中的科幻色彩极浓,舞台也设定在火星,游戏中各个时代都具有很强的特点,画面以全 3D 制作。

7

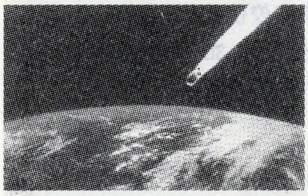


LINDA³

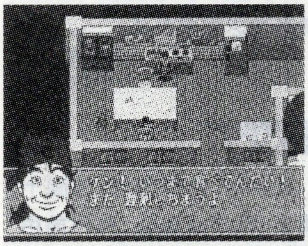
厂商:SCE　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:今秋

移植自PC家用电脑的著名怪作RPG,将由SCE重新制作。



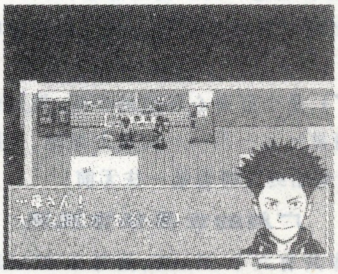






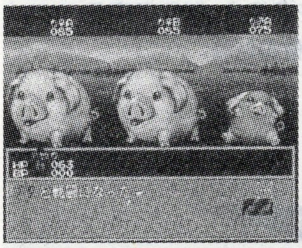
来自PC家用电脑的著名作品将可能一一在PS上登场,继著名SLG《POWER PULLS》之后此次登场的是RPG——《LINDA³》。如果对次世代的RPG抱有很大不满的玩家,对于此作来说确是值得期待的。

此作的故事背景是:在寻求新大陆的船上,将会把所有的动物收集全,并且把它们放置在没有任何生物的新大陆中,当然这其中也包括人类。

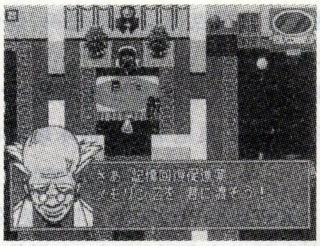


我们的主人公,也就是此船中的女性乘员——LINDA,和她的青梅竹马的同伴都被选中作为新大陆的开发者。但是在收集动物时,主人公LINDA和她所居住的村子中所有的人,都不幸失踪,当LINDA的男友前来救助时,只找到了失去记忆的LINDA。

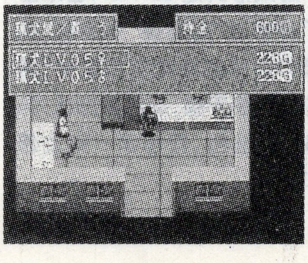
为了帮助LINDA恢复记忆,只得求助天才博士,不过天才博士说如果想恢复LINDA的记忆,只有找到传说中"特别的肉"作为记忆恢复药的主料才行。为此LINDA的男友一行人的冒险便开始了。



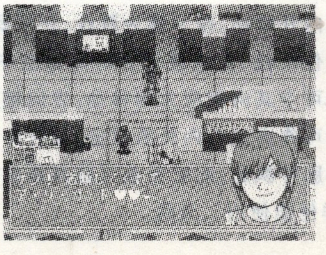
Q版的敌人造型非常可爱简直象玩具店卖的毛绒动物。



天才博士答应主人公帮他作记忆恢复药。



一个奇怪的商店,在这里可以租用猎犬。



主人公LINDA志愿参加新大陆的开发。

评价

BLUE

又是失去记忆的主人公,这种设计实在老套。系统设计与其说是创新,不如说是古怪,恐怕很多玩者会感到不太适应。但如今正统RPG制作实在不景气,所以尝试一下"新口味"也未尝不可。

7

DRAGON

曾经在PC上登场的这部所谓的"另类RPG"感觉相当好,的确值得期待,如果SCE能再有一些新的要素追加进去就更好了。

7

FOX

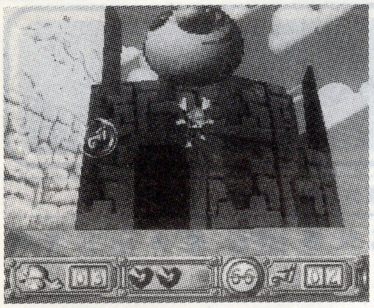
由SCE制作的RPG游戏,从以往的经验上来看应该会不错,只是人物的设定很一般。

6

E·T

移植于个人电脑的作品,游戏中玩者要在新大陆中收集各种动物(达尔文?)并把这些动物分布在没有生命的地方,游戏以RPG形式展现,但也有少许的育成因素。

6

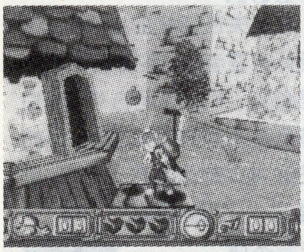


风之克罗亚

厂商:NAMCO　机种:PS　类型:ACT　媒体:CD－ROM　发售日:未定

NAMCO制作的3D动作类游戏,看其制作水平仿佛已经超越了土星的音速鼠。

当你为N64的经典动作游戏《超级玛莉奥》那绝佳的效果赞叹不已时,是否能想到PS上也将推出一款可以与“玛丽奥”相媲美的作品呢?对了,这就是我们要介绍的《风之克罗亚》。

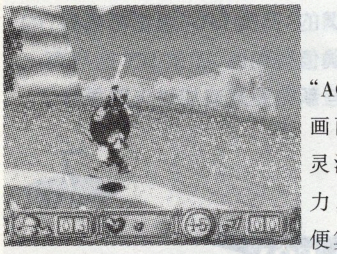


风的传说……

相对于人们所生活的真实世界,存在着一个完全不同的地方,习惯上我们称其为“梦乡”。

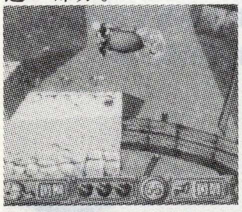
很久很久以前,在传说中的大陆“PHANTOMILE”有着创造人类梦境的能量,但有一天,邪恶的势力出现,“梦的源泉”——风之国正面临着极大的危机!

故事的主角名叫克罗亚(クロノア),是个好奇心旺盛的少年,他居住在风之村ブリーガル。他与多年的好友指环精灵ヒューポー一同踏上旅途,一路上遭遇了无数的凶险,但拯救“风之国”的信念却始终支持着他一往无前!



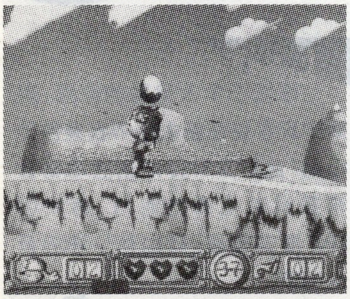
广阔的世界任你驰骋

本作共有六个STAGE,而每个STAGE又分为“ACTION画面”和“PUPET DISP”两部分。“ACTION画面”与以往动作游戏没什么两样,除了考验玩者灵活的操作技巧外,还要考验玩者的判断力和观察力,每关最后免不了与BOSS的一场大战,将其击败便算是“CLEAR”了!而“PUPET DISP”则是借助角色间的对话以及文字来介绍每关的情节,想对故事有全面深入的了解就千万要注意这一部分。



《风之克罗亚》还有一个最大的特征,那便是当角色的移动会根据玩者的视点作出自动变换,这使得游戏时的临场感和真实感大增。

此外,在每个STAGE中都有隐藏道具和“梦之碎片”,仔细搜索并将其全部收集也是游戏的乐趣所在。



丰富的操作方法

在游戏时行过程中,十字键的←、→可控制角色的左右行动,而↑、↓则控制角色的画面内外移动。按×键为跳跃,在跳跃下降时,如按住×键,角色便可暂时滞留空中,按方向键便可令其向相应方向移动。方向键加○键或□键可作向左右内外的攻击,被打中的敌人则会膨胀并飘起,此时角色可将其抓住作出投掷攻击,又或抓住随其上升再按×键,这样便能使出二段跳。

评价

BLUE

确实是一款相当不错的作品,无论操作还是画面都是次世代中的佼佼者。游戏充分利用了PS出色的3D表现机能,喜爱ACT的玩家绝对不可放过。

8

DRAGON

优秀的机种,优秀的公司,此作势必精采。不过想要超过ACT之王——玛莉奥,希望可能不大。不过要与“音速鼠”相比,仿佛有过之而无不及。

8

FOX

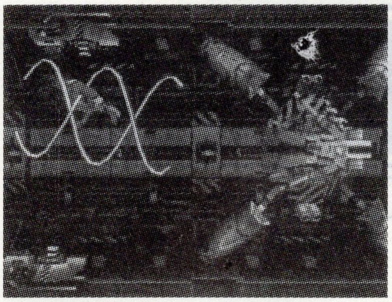
是款3D动作游戏,画面十分精彩,操作很流畅,并且角色有许多招术,制作厂商是NAMCO,值得信赖。

6

E・T

游戏形式是3D ACT,看来游戏厂商都以“玛莉奥”为目标。此游戏中各关的隐藏宝物较多,游戏的操作感不错,虽然画面比“玛莉64”稍逊色,但也是一款上乘的作品。

8



EINHANDE

厂商:SQUARE　机种:PS　类型:STG　媒体:CD-ROM　发售日:未定

史克威尔制作的第一款射击游戏表现的是未来人类之间的宇宙大战。

一向以制作高水准RPG而闻名的史克威尔公司加入PS以来为其制作的几款游戏都尽乎完美,以《FF7》和《行星格斗2》为例,无论是CG动画、情节安排、人物设定和系统操作上都显示了此公司不凡的实力。自从加入次世代以后,史克威尔的游戏制作也向多元化发展,但由于史克威尔制作RPG游戏的时间相当长,所以在它为PS制作的一些非RPG游戏里或多或少地加入了一些RPG的要素,虽然如此但我们玩起来也丝毫没有不适的感觉。这次史克威尔所制造的《EINHANDE》居然又以STG的形式展现在玩家面前(印象中是第一次),肯定也会给我们带来一些新奇的感觉。

游戏背景:是人类月球移民计划实施150年后的23世纪。此时人类的科技水平已经走向成熟。而宇航手段更是精进无比。从地球到月球往返一次只需很少时间就可以做到。但是由于月球政府想要脱离地球的控制而宣布独立,原来统管月球的地球政府对此并不承认。于是在未来的23世纪爆发人类历史最为惨烈的一次星际战争。其破坏程度是我们难以想像的。结果双方两败俱伤,其后月球一方继续宣布独立命名为塞雷尼。而地球方面一些残存的国家也组合成统一国家佐杜姆。在这之后半个世纪,塞雷尼以"地球夺还"为目的开始侵攻,人类之间的星际大战再次勃发。

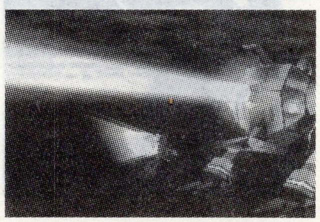
游戏中登场的武器共有8种,每种武器都有自己的特点,而我们在使用武器时只能拥有其中的三种,当取到第4种时就把前三种中的一种给替换掉,所以在取得武器前一定要看清是何种类,以免为今后的战斗带来不必要的麻烦,在这些武器中有些武器是有弹药数量的,当我们取得到相同的武器时,如这时此种武器的残弹数减少,武器就可以代替弹药给予补充,游戏中的场景制作沿续了史克威尔的一贯风格,CG动画也十分精彩。

最后说一句,由于游戏中的双方都有强烈的战争欲望,所以他们任何一方都不代表正义。也就是说如果先进的科技被充当战争的工具和满足私欲的手段时,他们之中便没有真正的胜利者,而带来的也只有灾难,所以科学技术只有用于造福人类才是我们希望的(好像扯得太远了)。



为捍卫和平而战 在未来时代人类将!







评价

BLUE

SQUARE在PS上以惊人的速度推出了多款游戏,但真正可称为经典的却绝无仅有,此次它舍弃了善长的RPG,而改为STG,其成绩会有所突破吗?

7

DRAGON

这是史克威尔射击游戏的第一作,虽然其制作水平很高,但是毕竟是一个RPG制作公司,还是老老实实的去作自己的RPG吧!

6

FOX

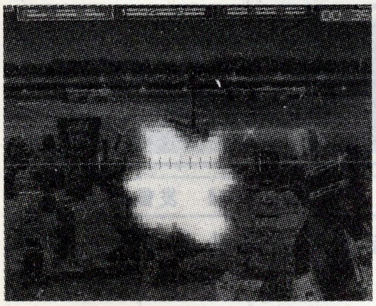
史克威尔制作的第一个射击游戏,从画面上看还不错,就是不知道手感如何,虽然该公司在RPG方面取得了很大的成功,但是其它方面略显一般。

6

E·T

一向是RPG王牌的史克威尔公司,这回制作了这款风格迥异的射击游戏,其中画面所使用了最新的CG技术,从游戏中我们能充分感受到这一点。

8

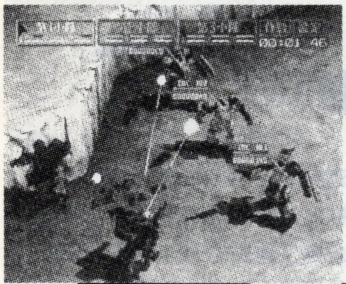


前线任务外传

厂商:SQUARE　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:未定

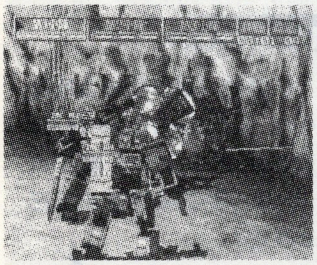
由著名软件厂商制作的著名系列的外传,想必十分精彩,值得期待。

史克威尔的精典模拟系列——“前线任务”,将在次世代中出现。这次向大家介绍的是此系列的外传,他采用了目前最流行的“即时战斗”的方式,一改过去传统的风格,想必会给大家带来全新的感受。

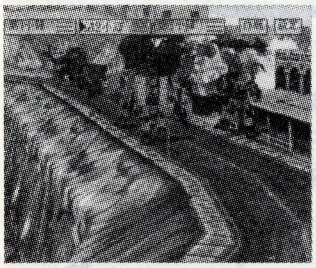


故事背景

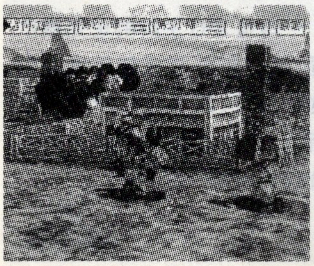
21世纪初期,非洲因为过度的开发导致大量土地沙漠化,这使本来就因为民族和种族的纷争而关系恶劣的非洲诸国间爆发了战争。为了平定非洲的战乱,EC(欧洲经济共同体简称)和OCU(亚洲经济共同体简称)都分别派遣了和平调停军前去。当然这两个共同体派遣部队的目的并不仅仅在于维护非洲大陆的和平……

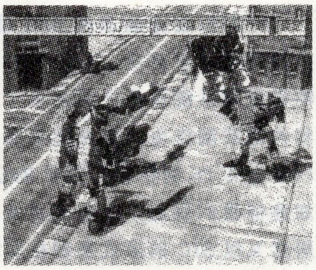


战乱数年后非洲大陆在两大贸易组织EC和OCU的干涉下开始平定。直至2030年非洲各国发表了所谓的“非洲大陆共同国计划”,并且在EC和OCU两大贸易组织的“援助”下开始走向“一体化”道路。



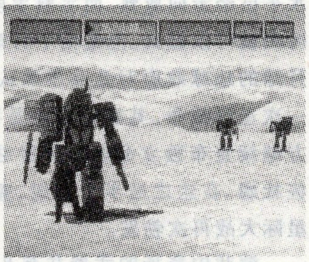
但是在2034年3月,反“非洲共同政府(简称SAVS)”的势力开始在非洲中部(此游戏中名为ZAINGO)的国家集结,同时ZAINGO开始宣布独立,并且向SAVS展开进攻。因为ZAINGO国中集结了强大的军事力量,所以战争初期SAVS向OCU公开要求武力援助,早有准备的OCU军立刻派出精锐的WAW(机动步兵简称)参战,我们的故事由此开始……

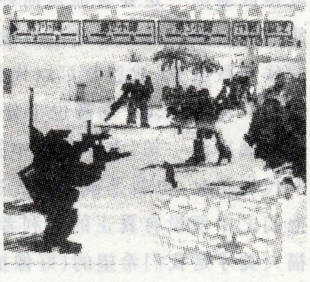




本作背景

对于熟悉“前线任务”系列的玩家而言,大家都知道在SFC上的第一作是发生于公元2084年开始的战争。在当时军队的主要陆军战斗力已是一种名为“WANDERING PANZER(简称WAP)”的陆战机动步兵,而此种机体的前身正是本作也就是《前线任务外传》的主力机动步兵——WANDERING WALKING(简称WAW)。本作是开始于第一作的50年前,他所讲述的正是机动步兵这种武器被军界认可,并且在以后逐渐成为21世纪中后期主要陆军战斗力的这场战争。换句话说,也就是WAW在此次非洲战役中凭着凌驾于以往陆战兵器的机动性和火力,改写了日后陆战主力兵器的发展。让我们共同经历一下这段硝烟四起的非常战争年代及WAW的光辉战史!

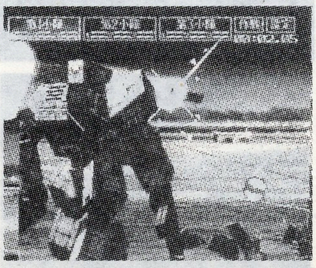


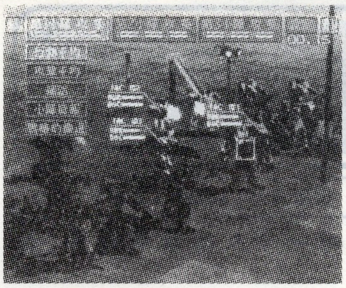


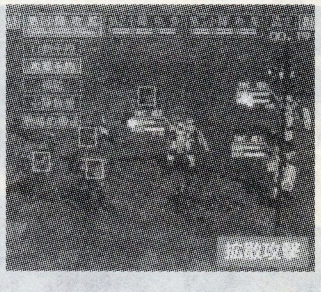
考虑周到的设计

这次的《前线任务外传》在设计上十分周到,他充分考虑到了机动步兵于战争中的各种变化。

首先是加入伪装色,对于各种地形的不同机种所配置的伪装色也会不同。机体的伪装色如果安装得当,还会使躲避力有所提高。







在利用地形方面，此作的地形效果十分突出。可以说是所有模拟游戏中效果最复杂、最有利用价值的一部作品。例如：在城市中利用建筑物的死角，可以轻易将强大的敌人消灭；在荒野之中，利用巨大岩石成为天然掩体；在河滩和沙漠地带水流和流沙对移动力的影响等等。

在装备武器方面，此作较之第一作有明显改观。上一作游戏之所以简单，正是因为装备武器无限制。这次在机体上就有所分别，强袭型，支援型和平均型，各有优点，也各有不足之处，只能互相依辅才可以发挥最大威力。

战斗的进行流程



战前说明

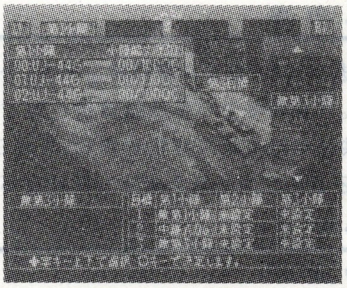
双方全部初期配置和战斗的目的，以及战斗展开时的说明。

兵装选择

战斗前将全小队的兵装调整到适合此次战斗目的的设定，并且要注意战斗用兵装和特殊兵装的分别。

战斗用兵装

机种、武器和其它战斗中的设备。



特殊兵装

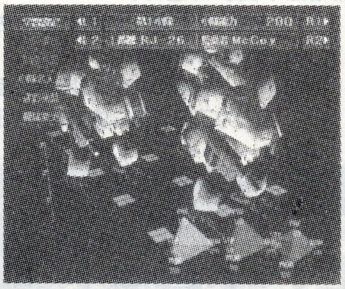
用于执行特别任务时使用的炸弹等等特殊兵装。

支援设定

包括支援连队的支援攻击的地点，和补给物资的投下地点。

补给

补给物资的投下地点设定。



支援攻击

支援部队的支援攻击地点设定。

作战开始

作战开始和各小队所在地的设定，各小队拥有 WAW 最大上限为 3 台。当设定终了后作战正式开始，计时便也开始。

进军

全小队向指定目标开始移动。在进军或战斗中都可以进行各小队的来回切换，并且可以随时更改命令。

作战成功

作战目的达成，便可结束作战，计算战斗成果是通过战斗时的损害和补给的使用的物资所决定。

作战失败

队长机被击坠，或作战目的未完成。这时会自动进入撤退。

评价

BLUE

此次采用即时战斗的形式令游戏更具有紧张感，系统设计也算丰富。其实本作完全可以作为一个独立创新的游戏推出，但为什么偏偏要安上“前线任务”的名字呢？是缺乏自信吗?!

7

DRAGON

此次的“前线任务”希望不要象“沙加”那样令人失望，不过以史克威尔的实力来看，相信本作不会比其它 SLG 差，但同将要发售的《前线任务 2》相比，还是有一定差距的。

8

FOX

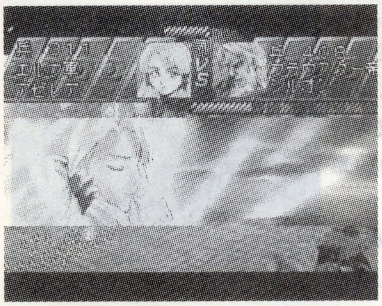
从画面上看与二代还有一定的差距，特别是角色设计——美工就象是初中生的作品，使我的兴趣大减，在系统上也不理想。

5

E·T

史克威尔经典系列的最新篇，本篇以“外传”的形式出台，游戏的世界观同前作一样，不同的是战斗系统改为“即时”方式，各战车的武器装备十分有新意，但因为是“即时”，所以同画面不会有太多的战车。

8



SPECTRAL FORCE

厂商:IDEA FACTORY　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:年内

你将能在本作中欣赏到一千人对一千人的壮阔场面,此外还将对你的能力提出挑战!

1 游戏背景

这是一款以统一佛兰达大陆为目标的模拟游戏,玩家需操作国王或精灵、战士将敌国一一击退。游戏中不但要进行战争还要进行内政、人事外交等项目。战斗场面更加宏大,最多可以一千人对一千人同时作战,二千人同时出现在电视频幕上该有多么壮观呀!

故事发生在很久以前,佛兰达大陆上并存着三大势力,一个是信奉圣神哥利亚的人们,一个是警仰知惠与冒险之贤者的人们,还有就是邪恶的魔王及其手下。有三位勇者历尽艰辛终将魔王打倒,和平来到了这块大陆。但不久新的战争又展开了。魔王被消灭的一年后,出现四个背负使命的人。其中有继承魔族血统的匕口,克里佛兰大帝手下的圣骑士グリーザ,精灵アゼレア和极东的飞龙大蛇丸,谁最后会取得胜利呢?

2 游戏内容

游戏中每年一月份进行税收,二月进行人事,每个月都有特定任务。一般来说任务分为税收、人事、内政、外交和战争。只有在每个环节都做得出色到才能攻无不克战无不胜。战斗方式为:敌我双方共选出五名指挥官轮番作战,五局三胜制。战斗中地形地势均会影响到最终结果,还要注意的是每个指挥官都拥有不同的必杀技,只要善加利用,有时会一发逆转也说不定。

3 人物介绍

在本游戏中丰富多彩的人物,给作品增加了更多的魅力。

ヒロ:大魔王乔卡司的儿子,人称爆炎之子。炎系魔法十分优秀,身体中蕴藏着强大能力。

グリーザ:信仰圣神哥利亚的圣光骑士团团长,重视名誉及义理。剑术及神圣魔法出色。人称"白狮子"。

アセレア:是与人类断绝交往关系的精灵族司祭长。有使死者复活的特殊能力,回复魔法一流。

大蛇丸:是大陆极东的位置姆罗马奇国国王,喜好美酒和到处游玩。人称"极东之龙",可以操纵龙的斗气。

バイアート 13世:原魔王乔卡司的心腹,暗黑的吸血鬼,自从乔卡司被消灭后,要独自统治大陆。

ミューフヤ:圣神哥利亚的神官,克里佛兰大帝的亲信。

カーマ・ラ・ルー:沙漠王国**ジセヒトス**的国王,先王被人杀害后,自立为王被人称为"沙漠之蝎"。

マリマー:大陆最南方、边境地区猫族的国王,为了保卫自己的国家而组建军队。

メイミー:**ハイアート**十三世的女儿,害怕父亲的野望,多次劝说都未能成功,是**ヒロ**的旧友。

ルドーラ:有七只眼睛的魔界神将,他的超强能力使当时的乔卡司也惧怕三分。

ガンマシハ:小国女王米拉的忠心仕卫,经常带着面具使人有一种神秘感,其能力超群。

ピジキー:统治魔法国家米鲁基洛的年幼的女王,性格上还是少女,但魔法能力却无人能比。

ブヴミネント:以洞穴为生的地底帝国黑暗精灵族之王,魔王死后组织起军队想要占领全大陆。

评价

BLUE

一向对此类型的游戏不感兴趣,原因是既要考虑内政方针,又要兼顾战斗时的技巧,到头来可能两方面的制作都不到家,除了一些大厂家(如光荣)之外,小公司的作品恐怕价值不高。

5

DRAGON

创意可能是来自《龙之力量》的 SLG,但是他在治理国家方面比"龙之力量"要强许多,这给那些爱玩三国类游戏的玩家带来福音。

6

FOX

十分类似《龙之力量》,但把对战人数从 100 变成 1000,人自然小的象蚂蚁一样,值得一提的是战斗中使用的必杀技会出现动画,人物设定也不错。

7

E・T

该游戏的制造厂商元好像从来没听说过,但就其游戏系统来看好像有着"××力量"的影子看来名作的效应十分明显,但愿它能让我们感到游戏的乐趣所在。

6



樱花大战 2

厂商：世嘉　机种：SS　类型：AVG　媒体：CD－ROM　发售日：98年春

加入了新成员的华击团，她们又有新任务了。喜欢樱花大战的玩家们又有福了。

在今年的6月底世嘉召开了大人气作品《樱花大战》的续篇的制作发表会，至此“樱花”迷们又有了新的期盼，由于《樱花大战》在人们心中的地位十分高，所以这次发表会倍受注目。这次的制作群仍然由前作的开发成员组成，而美工总监当然是我们熟悉的藤岛康介先生。声优方面也仍是原班人马，横山智佐小姐仍然担当樱花的配音。

在续篇中花组又多了两个新的成员，一位是出生于意大利的索瑞塔·织姬，一位是来自“星组”的美少年瑞尼。在前作中的其它成员由于暂时没有战斗任务，所以整日在帝都的歌剧团内为大家表演，但这时帝都又有了新的敌人，再加上超能力集团“星组”新成员的加入使得花组的少男少女们再次集结在一起。迎接新的任务。由于日本方面没有公布游戏的故事背景和作战目的所以这里只能对花组的两位新成员加以介绍。索瑞塔·织姬：出生于意大利的少女，是贵族的后代，由于她的特殊身份，所以构成了她目空一切唯我独尊的性格。而且她的日常穿戴都是十分名贵的高级品，还有一点就是她十分讨厌日本藉的男性。看上去她极为不好相处，但是她却又有自由奔放的一面，如能在游戏中好好把握时机，仍然是一位可以信赖的队员。瑞尼：是由“星组”编入“花组”的美少年。这位少年同李红兰一样有着对电脑超常的天赋，但由于他从孩提时代就开始接受各式各样的电脑教育，所以他只会对有关电脑方面的问题感性趣。平时他是沉默寡言，对别人有着极高的警惕感。虽然他的智商极高，但却有孤独的一面，也是一个十分棘手的家伙。

前作《樱花大战》得到了第一回CESA大奖，可以说是全体制作人员共同努力的成果。这次在续篇他（她）们会有怎样的表现呢？会不会拿到第二回CESA大奖呢？我们将拭目以待，樱花迷们也要留意我们的报道喔。



评价

BLUE

一代是非常出色的作品，即使到了今天SS上仍很少有能与其相媲美的游戏，人物塑造成功，尤其喜欢李红兰，2代加入的女主角织姬却是我所讨厌的类型。

9

DRAGON

的确值得期待的大作续篇，其优美的人物设计和独特的游戏系统让人记忆尤新。在期待的同时，我们也希望这次的作战能够增加些难度。

9

FOX

《樱花大战》一代可说是非常的成功，在二代发售前，制作人广井王子声称会突破一百万，这点应该是不成问题。相信届时又会刮起一阵“樱花浪潮”。

9

E·T

可以说是土星最成功的游戏，上一集中人物设计与游戏系统都十分出色，尤其是游戏中友好度的出现可以使大家反复玩许多次，游戏的动画也有极高的素质，“二”代中加入了一些新人物，游戏的制作群为原班人马，肯定会引起轰动。

9



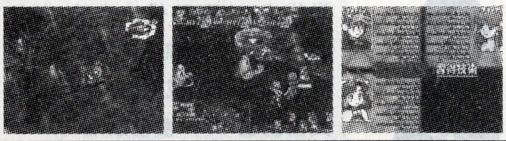
格兰蒂亚

厂商:GAME ARTS　机种:SS　类型:RPG　媒体:CD－ROM×2　发售日:未定

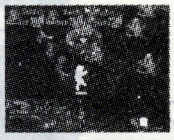
经过长时间的酝酿游戏终于初见端倪,是一篇宏大的史诗型游戏,真的可以对抗FF7吗?!

这是土星用来对抗索尼“FF7”的RPG作品,也是号称唯一可以与“FF7”媲美的游戏。如果说PS版的“FF7”是完全3D化的RPG,那么这款《格兰蒂亚》却是3D同2D的最完美结合。这款游戏从年初的制作发表一直到现在,其开发状况一直是个谜,虽然日本方面有各种各样的杂志对其进行报导,但是其开发进程却永远是?%。不过最近GAME ARTS为3000名幸运的读者提供了这款游戏的体验版,使他(她)们可以最先领略这个游戏的魅力,国内的玩家只能望之兴叹了。

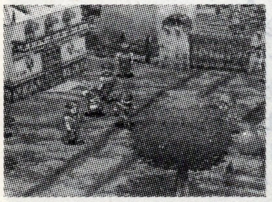
《格兰蒂亚》的最大特征是游戏者视点的变化,玩者可以根据个人的习惯对游戏背景进行360度的旋转,以达到最佳的视觉效果。不过有人可能会说转来转去会不会连路的方向都搞不清了,不用提心,开发者在画面的右上角制作了一个方向表示仪,使大家能够了解自己的所在位置和目前面对的方向。在游戏的作战中,开发者也为我们提供了十分亲切的界面。玩者对人物攻击类型的选择和人物的状态值都一目了然,使我们更能便于战斗。对敌攻击除普通攻击外,还有技和魔法的使用。在战斗中如能灵活地使用各种技对敌进行攻击的话,作战完了后可能会有新的技术习得,这些新的技术等级也随之越来越高,对敌的伤害程度也会狂升。魔法攻击与技不同的是只有在等级提升的前提下才能得到新的魔法,而不同属性的角色修得的魔法也是不一样的,而各人的魔法等级也会以LV1逐渐上升直至最大,破坏力也会增加,画面效果也会越来越华丽。不过因为在游戏接近中盘时,由于敌人十分厉害而自己的能力还没有达到理想状态,这样同敌人作战会极为艰苦,不过不要紧,因为地图上的敌是可以看见的,所以你可以尽量避免同厉害的敌人相遇,而找一些“面瓜”来切,这样既可以提升等级,又不会有全军覆没的危险。这既是力量的对决,同时又是智慧的较量,一味地狂打可不是智者的选择。赶快发动你那天才的头脑来迎接敌人的挑战吧!

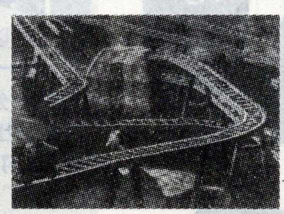


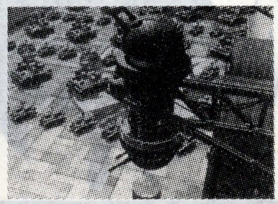
这便是战斗系统



从画面上来看游戏是相当值得期待的







GRANDIA　GRANDIA　GRANDIA

评价

BLUE

真的能比“FF7”还出色吗?从GAME ARTS与SQUARE两个公司的制作能力水平上便可得出否定的答案,所以对其言过其实的宣传有着本能的反感。画面不错,情节一般。

8

DRAGON

不知这次的格兰蒂亚能否对抗三百多万销量的““FF 7”,不过光看其3D的画面,的确能吸引不少RPG迷。对于“FF7”抱有不满的同时,也只能期待此作能将次世代RPG作质的飞跃。

10

FOX

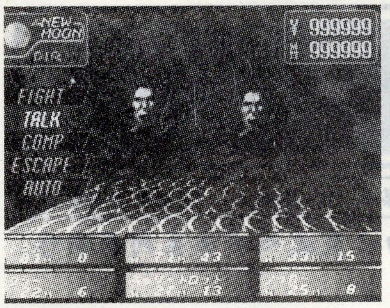
已经开发了这么漫长的时间,到现在还只是有体验版,不过从画面上看来应该不会让人失望的,希望这款游戏尽早发售。

8

E·T

世嘉公司准备用来对抗FF7的超大作,游戏仍然是纯正的RPG形式,从游戏的画面和作战系统上看,其精彩程度并不比“FF7”逊色,GAME ARTS和世嘉这次要下决心同“FF 7”一比高下。真的希望能是一款空前绝后的游戏!

9



恶魔召唤师——SOUL HACKERS

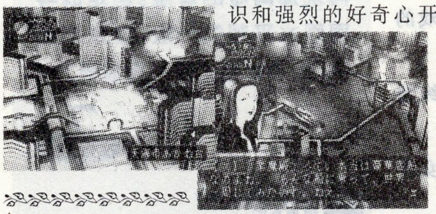
厂商:ATLUS　机种:SS　类型:RPG　媒体:CD－ROM×2　发售日:11月

"女神"系列的最新作也是土星版"恶魔召唤师"的续篇，由于游戏容量的增大使这款游戏的画面和系统都得到提升。

这是ATLUS继PS版《女神异闻录》之后的又一女神系列游戏，游戏的主标题仍然采用SS以前出过的"恶魔召唤师"这个名称。由于这次使用了大容量的制图，因此以CD－ROM2枚组的形式发售，目的是确保游戏的品质，游戏中夹带了大量的动画，使我们更能体会到游戏的乐趣。

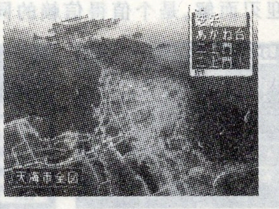
故事是讲述在未来的200×年，天海市的某都市中政府开始通过计算机网络为市民们无偿提供各式各样的在线服务，这给人们的日常生活带来了极大的方便，所有的人足不出户就可以享受到这种服务，这就是科技高度发达的产物。而我们的主人公正是在天海市中居住的一位少年，他和同伴们及一些电脑爱好者组织在一起，这些天真无邪的少年男女们怀着对电脑的极大兴趣，通过在线服务在终端网络上发挥着他(她)们的才华，其实他(她)们对计算机的认识早已经超出了当时人们的常识。一日，当主人公在网络上进入调查时，偶然地发现了某个网络上的假想都市"天国×"，这是一个他从未见过的电脑程序，他和同伴们凭借着对电脑超常的认识和强烈的好奇心开始了这段"天国X"之旅，这次冒险之中主角们得到了某种恶魔召唤程式，在这种程式的召唤下他(她)们同恶魔结成契约，准备破解这个"天国X"中的诸多谜题。

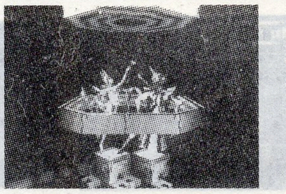


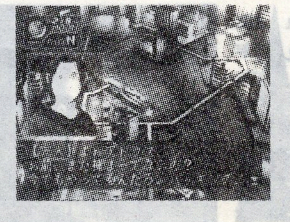


游戏的系统同以往的"女神"游戏没有多大分别。在移动画面的设计上采用了2D和3D的搭配形式，在地图上移动是以2D形式来表现，而在迷宫中则以传统的3D形式表现。而在街市中移动时画面的左上角会有月相和月龄的显示，这是"女神"系列一直沿用至今的系统，月相和月龄的变化将对恶魔召唤和能力产生重大的影响。游戏中合体系统沿用了前作的表现形式，在业魔殿中恶魔可进行合体，前作的"剑合体"也被保留下来。玩者如能合成出超强的恶魔是会对游戏有很大帮助的，但这次还不清楚是否有"合体错误"出现，因为通常因错误的合体而产生的恶魔都会强得离谱。游戏战斗的画面质量有了很大的提高，充分发挥了次世代的威力，喜欢"召唤"恶魔的玩家可不要错过哟！

精细的画面全新的情节会给大家带来怎样的惊喜呢？







评价

BLUE

十分钦佩金子一马的才华，因而"女神"系列的每作必玩，本作承袭以往风格，画面阴森但不失华丽，情节诡异而极尽曲折，是一定要买来过瘾的！

9

DRAGON

ATLUS的"女神"系列一直能吸引一部分固定的玩家，但其固有的系统可能会阻止一些新爱好者加入此行列之中，这主要看玩家是否能适应其3D移动画面。

7

FOX

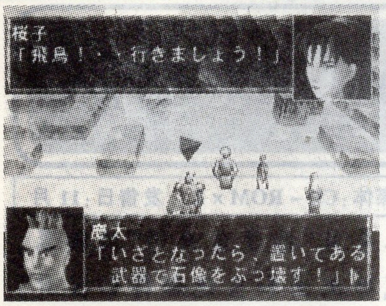
是"女神转生"系列中的最新作，画面绝对一流，并且加入了新的恶魔，游戏的系统也是全新的，对于"女神迷"来说无疑是个福音。只是我玩"女神"游戏会头昏，唉——！

7

F·T

"女神"系列的最新作，可能是因为"合体"是ATLUS的专利，所以这个系列一直倍受欢迎，这回以CD－ROM2枚组发售，相信画面和情节上都会有重大突破。

9



RONDE —— 轮舞曲

厂商:ATLUS　机种:SS　类型:S·RPG　媒体:CD-ROM×2　发售日:9月中旬

以《魔神转生Ⅱ》为基础并由之变更而成的系列最新作,开发群体为原班人马。

ATLUS公布的另一"女神"类型游戏,但游戏系统却是SFC版《魔神转生Ⅱ》的沿续,所以这款游戏也可以说是《魔神转生Ⅱ》的续篇。还记得当时SFC上发售的《魔神转生》、《魔神转生Ⅱ》以庞大的剧情,细腻的画面和极富特色的音乐受到了广泛的好评,在"Ⅱ代"中还加入了分支剧情,使得游戏更具魅力。"轮舞曲"不但继承了"魔神"系列的世界观,而且在细微的方面还呈现出自己的特色。

"轮舞曲"的故事背景是在西历的2008年8月,日本的遗迹调查队在南美大陆的腹地发现了阿斯特克人遗留的巨大的遗迹,在遗迹中央安放着数尊奇异的神像。物语从东京某大学的考古研究所开始,那些奇异的神像上雕刻着许多怪异的文字,而这些文字经过复杂的破译后证明是来自魔界,当消息公布后引起了极大的反应。人们对这种文字的出现呈现出恐惧,而政府方面也意识到了某种威胁的存在,并开始对这些文字开始了极为细致的调查。一日,在博物馆的遗迹展示会上主人公突然遭到了来自魔界的生物的袭击,而主角的弟弟也被这些魔物带入了魔界。主人会带着种种疑问和寻回弟弟的心情踏上了魔界探险之路。

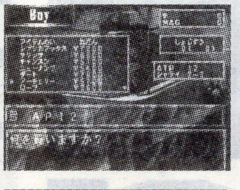
游戏的主角——弥勒飞鸟,年龄19岁,身材并不是很高大,但因从小就同祖父修练古武术,所以体质异于常人。性格热情奔放,但是却十分顽固。

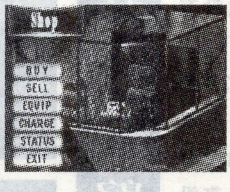
弥勒聪:主角的弟弟,高校2年级学生,好奇心旺盛,但身体略显虚弱,游戏的故事就是以他被抓而开始的。

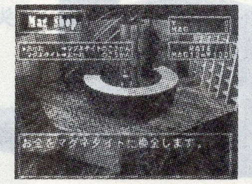
松本庆太:主角高校时代的朋友,身体极为强壮,但从他的表情可以看出纯情的风貌,在游戏最初是主角的仲间。

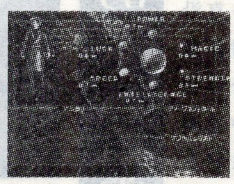
早乙女樱子:同庆太一样是主角高校时代的朋友,这位略带古典美的少女十分聪明,许多难题经过她的思考都可迎刃而解,是个值得信赖的同伴。

由于游戏设计为"魔神Ⅱ"的续集,所以玩起来应该是十分容易上手,游戏第一次出现日语和英语的语言切换设计,这是以往没有的,游戏中对武器的使用次数做了限制,这就使得我们在使用武器要有针对性,不然在作战时如武器受损则是相当被动的。游戏的地形效果和魔物的种族相克也都保留了下来,而且还出现了"恶魔遗传因子"的系统,虽然这个新系统游戏厂商还没有详细的说明,但相信不会太难掌握。游戏中的战斗画面采用了带动画效果的表现形式,这和前两作风格完全不同,希望大家能够接受。

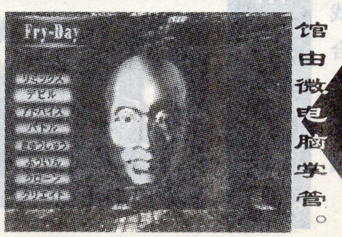








虽说是新系统但操作依然很简便。



游戏中的合体之馆由微电脑掌管。

评价

BLUE

有前二作的人气度作基础,情节也算相当吸引人,但画面却令人不敢恭维,还不如象以前仍用2D来表现,再有就是其读盘时间也让人担忧。

6

DRAGON

以SLG形式出现的《魔神转生Ⅱ》的续作,利用3D画面再现那离奇的冒险。但是战斗画面水平却很一般,看来土星的3D表现能力并不是很强。

7

FOX

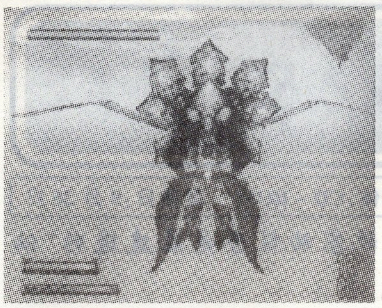
是"魔神转生"系列的最新作,从公开的画面看,真是令人无法接受,原来很出色的战斗画面现在变成了两个没有五官的POLYGON小人对着攻击,真是令人失望。

5

E·T

可以说是SFC版"魔神Ⅱ"的续篇,游戏仍然是SLG形式,另外恶魔合体系统得以强化。因其战略性较强,所以比较耐玩,但从画面上看有些不尽人意,但愿发售时画面能得以改善。

6



AZEL——翼龙 RPG

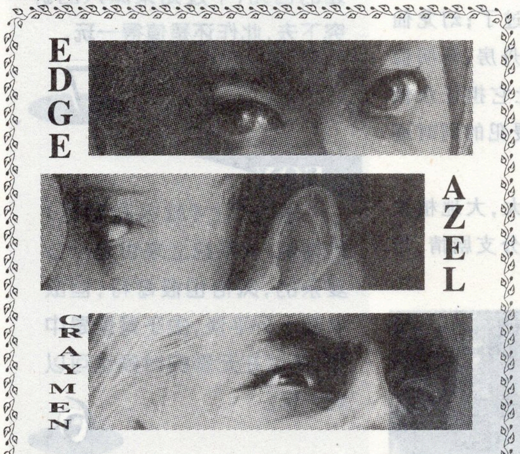
厂商:世嘉　机种:SS　类型:射击 RPG　媒体:CD－ROM　发售日:今夏

加入了众多新要素新型 3D 射击游戏,"翼龙迷"还会喜欢它吗?

世嘉公司继"翼龙Ⅰ、Ⅱ"之后又公布了其续作。这次一改前两集的风格,在射击的基础上加入了 RPG 要素。"翼龙"系列第一次与 RPG 融合,使人们在战斗中有身临其境的感觉。

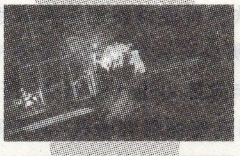
游戏是由主人公 AZEL 乘坐翼龙与敌人进行战斗,而敌人则是已经灭绝的古代生物。由于加入了 RPG 要素,在主角的旅程中,街市中收集情报及购买必要的道具显得尤为重要(街市会有昼夜之分)。而在战斗中也是要有一定的战略思想才能打的轻松些,比如:要占据有利位置,在敌人的后方或侧后方攻击会有很大的杀伤力,反之则要受到各方向敌人攻击而陷入困境。这些都在其战斗画面右上角的雷达显示器作出显示,一般情况下雷达的显示画面是绿色的,一旦身处危境,它将变为红色以示警告。战斗画面下方有左右各两级数值,左侧是主角的体力值和一种类似 MP 的数值,右侧是枪击激光的能量值。此游戏与其它射击游戏一样有着巨大的 BOSS,而每关的 BOSS 都是有弱点的,只要我们对准其弱点进行攻击会给敌人造成巨大的伤害。

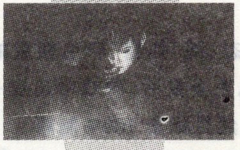
这款游戏是世嘉公司新游戏类型的一种尝试。由于是第一次所以在某些方面可能会不尽如人意,不过有"翼龙"以前两集在土星上的基础,相信世嘉不会让广大玩家们失望。

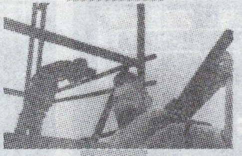


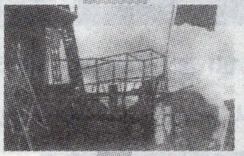
学握翼龙世界之迷的三人

旧世纪遗物 VS 帝国兵器

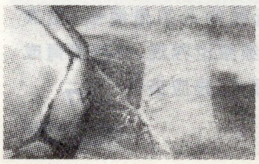


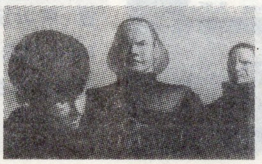












评价

BLUE

射击＋RPG,形式还算新颖,但到底二者谁占的比重较大呢?不擅长 STG(比如笔者)的玩家在游戏过程中恐怕会觉得索然无味!

6

DRAGON

绝对经典的 3D 射击游戏。翼龙系列一直是以高超的制作水平而著称,看来此次的第三作也是水平很高。

9

FOX

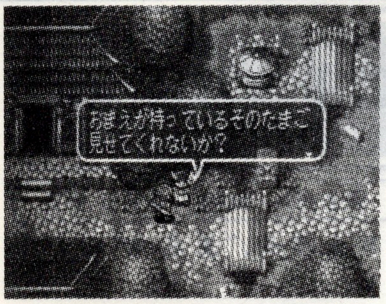
原先发售的《翼龙》是射击游戏中的精品,但改造成 RPG 后不知会有什么样的反应,我并不看好这款游戏。

6

E·T

系列游戏的第三作,这次的游戏形式比较新颖,在射击的基础上加入 RPG 的因素,虽然现在系统设定上还有众多谜题,但新奇的类型肯定不会让广大玩家失望,但愿这是世嘉公司一次成功的尝试。

7



仙窟活龙大战

厂商：TAITO	机种：SS	类型：SLG	媒体：CD－ROM	发售日：9月26日

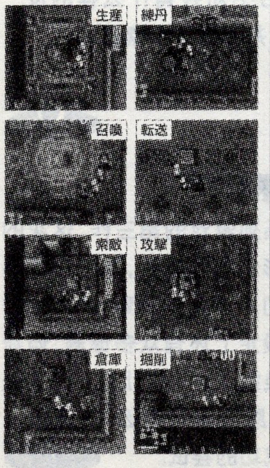
育成要素极浓的模拟RPG，玩家的任务是在建造好“仙窟”的同时抵御来犯之敌的进攻。

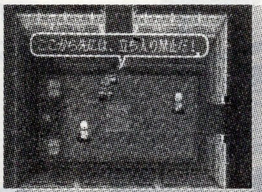
游戏是前作SFC版的《风水回廊记》的延续，在当时相信看过这个游戏的人不少，但是真正玩过的人却不多，其主要原因有两个，一是语言不通，二是对游戏的系统根本不了解。本人也是由于在仙洞漫无目的地走而不知到底该干什么而放弃了这个游戏。不过这个游戏在日本却是十分受欢迎的。而本人也是后来才知道这是一个育成要素极浓的SLG游戏。

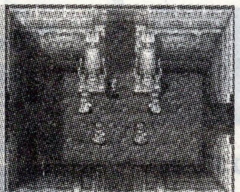
游戏的最大魅力在于“仙窟”的育成，而我们的目的就是建造性能优越的“仙窟”使荒废的大地得到生机，同时还要抵御来犯的怪兽。玩者在建造仙窟时，要注重对不同部屋性能的了解。其中最重要的便是生产部屋，由于这里是生产能量的重地所以要受到特别的关照。其次是练丹部屋，这里是炼制“仙丹”的地方，而“仙丹”则是召唤仙兽的基本物质，不同属性的“仙丹”会召唤出不同类型的仙兽。由于在建造过程中会有各种各样的敌人来犯，所以这两个部屋千万不能被怪兽破坏，不然你以前辛苦经营就白费了。

由于有敌对势力的存在，所以单靠主角一人的能力是不够的，我们要在炼丹房中炼出各式各样的“仙丹”用来召唤不同能力的仙兽，并根据这些仙兽的能力来分配它们工作。牛鬼仙有强健的身体，并有一击必杀的能力是攻击型的仙兽；华翼仙的特征是手持羽毛，对受伤的仙窟有修复能力；羊仙对回复型仙术十分得意；所以在作战中可作支持部队，窟子仙手握铁铲对能源搬运是再拿手不过了；幻龙仙最善常的是搬运仙丹而且又有作战能力所以可以放心地让它看守炼丹房；马明仙由于是人马型因而具有高超的智慧，且作战能力也十分强大，所以让它担任众仙的首领是再合适不过了。看来灵活地运用这些仙兽在抵抗“洞天军”侵犯的同时逐渐使“仙窟”成长起来是我们的任务。

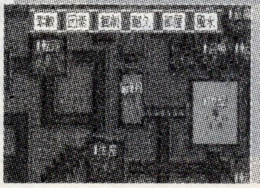
在游戏初期大地的植被面临濒死状态，随“仙窟”产生能量的增大，大地植被的绿色也随之增加，最后可将荒废的大地完全复活。游戏中还有一些分支剧情，当完成游戏时会有完成度的百分数显示，当然目标是100%制霸。

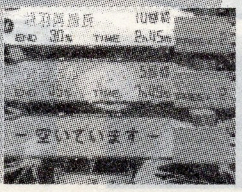






掌握仙窟的命脉，消灭来犯之敌
以便达到100%的完成度





评价

BLUE

前作有一定水准，加上TAITO的实力以及游戏系统的新颖，应该是一款值得一玩的作品，也许刚接触时令你觉得困难，但上手后却会有极大乐趣！

7

DRAGON

《风水回廊记》虽然创立了一种十分怪异的SLG形式，但是仿佛并不是能吸引广大SLG迷的目光，不过如果深入的研究下去，此作还是值得一玩。

7

FOX

是SFC上《风水回廊记》的续篇，从系统上来讲是十分复杂的，风格也很奇特，但故事却十分平淡，由于背景是中国，所以在无聊的时候也可以玩一玩。

6

E·T

可以说是SFC版《风水回廊记》的后传，前作中世界观的设定十分具有新意，不过可能因其系统比较难掌握，所以玩过的人不是很多。这次TAITO的沿续原世界观，并且使育成要素加以提升，是应该不太难玩了。

7



恶魔城X－月下夜想曲

厂商:KONAMI　机种:SS　类型:ACT　媒体:CD－ROM　发售日:未定

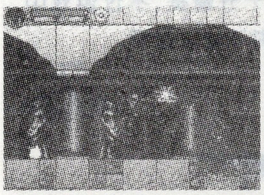
终于要出土星版了,恶魔城的传说也将继续下去。希望能加入一些新的要素。

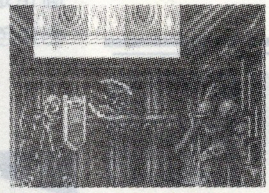
“恶魔城”系列从FC时代是在人们心中留下了不可磨灭的印象,从它的诞生到现在已经经历十个年头了,而游戏也几乎贯穿了日本家用机所有的机种。而这款《月下夜想曲》则是KONAMI把“恶魔城”系列搬上次世代的第一作(PS版)。如果说97年业界的2D动作游戏的NO.1属谁,无疑便是这款《恶魔城X－月下夜想曲》,游戏的难易度适中而且内容又十分充实,实在是不可多得的好游戏,相信不少玩家已经把游戏(PS版)打穿了吧!但是由于之前只有PS版所以不免SS的玩家会投去羡慕的目光,不过KONAMI对玩家们是一视同仁的,不会冷落SS的玩家们,这一点从“心跳”系列可以得到证实。

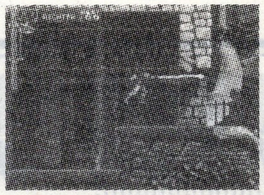
虽然日本方面还没有公布游戏的画面和剧情,但相信同PS版差不多,最少不会变成另一个游戏。游戏的时间设定是继PC－E版的《恶魔城X－血的轮回》5年之后。在PC－E版中西蒙的后代理查·贝蒙再次将恶魔城主德考拉伯爵封印,而自己也随之失踪。5年后游戏的主角阿鲁卡德发现被理查·贝蒙封印的恶魔城中再次出现了不寻常的波动。难道恶魔城主德考拉再次复活了,为阻止邪恶的再次降临同时也为找回失踪多年的理查·贝蒙,阿鲁卡德毅然踏入了那幽森恐怖的恶魔城。

游戏的开始即是前作《血之轮回》的节尾,当打到德考拉后经一番故事背景介绍后阿鲁卡德便进了恶魔城。与贝蒙不同的是他不使用长鞭,而是使用剑一类的武器,而且可以随时更换装备。当第一次遇到那位拿镰刀的死神时,阿鲁卡德被告之“恶魔城乃是混沌时代的产物,是永生不灭的,凡是打它主意的人都会死,贝蒙就是一个例子。”说完拿走了你身上全部装备大笑后离去。但阿鲁卡德却抱着必死的决心,依然踏上征程。游戏中设计了众多的迷题,城中出现的怪物也是多种多样。随着游戏进程的发展,阿鲁卡德逐渐了解到了贝蒙失踪的真象。为了解被恶魔附身的贝蒙也为永远地把恶魔城封印,阿鲁卡德的血沸腾了拿起圣剑战斗吧!

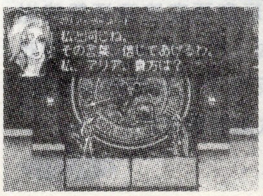
游戏很可能同PS版大同小异,但会不会加入SS版的新要素,那个传说中的“逆之恶魔城”还存在吗?阿鲁卡德和贝蒙的命运又会怎样呢?

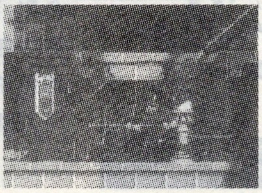


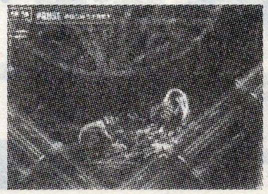




恶魔城的传说还将继续下去







评价

BLUE

动作游戏中加入丰富的探索要素,这使得游戏的魅力大增。不过是否能比PS版更出色实属难言,但名作毕竟是不容放过的。即使为了那首“I' m wind!”也值得一玩。

7

DRAGON

KONAMI公司的著名系列,在PS上曾经创下了数十万的水平,希望能在SS上再创佳绩,相信靠SS的2D制作水平,此作必能十分精彩。

9

FOX

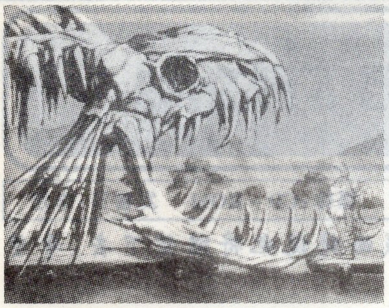
当初在PS上发售时我就十分欣赏这款游戏,在SS上不知会有什么变更,不过就算是丝毫不差也是一款十分值得再玩一遍的游戏。

9

E·T

KONAMI由PS版移植的作品,PS版曾经引起轰动,这次的SS版肯定是完全移植,游戏的内容玩过PS版的玩家都已经清楚了,由于这个系列十分受欢迎,所以也比较长寿,从FC时代起到今日的次世代,KONAMI的作品一直是长盛不衰的。但愿这次的SS版会加入新的内容。

8



七风岛物语

厂商:ENIX　机种:SS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:97年秋

艾尼克斯参入土星的第一弹，是以雨宫庆太之著作为世界观的冒险游戏，其设定是相当有趣的。

正当PS的玩家沉尽在《FF7》的欢乐之中时，又传了ENIX参入PS为其制作《DQ 7》的喜迅。这对于SS的玩家忧如惊天辟雷一样，难道PS将独占日本两大RPG皇牌厂商吗?在SS玩家和ENIX内部一些成员的强烈呼声下，ENIX在公布为PS制作《DQ 7》后的一个星期宣布加入SS阵营，并且在不久后的一次制作发布会上公布了SS的第一个游戏，名为《七风岛物语》，至此由于ENIX的加入，次世代软件大战全面拉开。

“七风岛物语”是由游戏界久富盛名的雨宫庆太担任顾问，并且以“异邦见闻录”为世界观而展开的规模宏大的游戏世界，游戏的类型以现在流行的AVG形式来表现。本作的游戏舞台是在世界各地中传说的“七风之岛”，由于是传说中的地方，所以“七风之岛”的住民中有着各种各样的动人故事。但是某日，突然一阵“黑色的风”袭来，刮走了这里所有的故事。而在困惑中的精灵只能求助于居住在现实世界的主角——凯普博士，而玩者就是要操纵这位可爱而又透着古怪的博士来创造新的传奇。让“七风之岛”那些动人的传说得以延续。

在游戏中，会话的系统采用独特的手法来表现。在岛上，由于住民全部都动物类型，所以在对话时画面中并没有对话的内容出现，而出现的文字只是对背景及人物的动作、神情进行描绘。当它们高兴时神情会显得格外欢快，而当它们愤怒时，则会作出一些动作来表示它们的不满。由于文字中并没有对话的内容，只表现这些人物的神情举止，所以到底它们想说什么只有靠玩者你去猜了。也就是说凯普博士的一喜一忧都将对游戏的进程发生影响。准确地把握博士的表情将对游戏有很大帮助。

游戏中还有一个乐趣就是宝物的收集，由于“七风之岛”是传说中的大陆，所以这里会有各式各样的宝物埋藏在鲜为人知的地方，收集这些宝物的最大目的的是将“七风之岛”中未完成的传记“风兽记”完成。同新角色发生的情节，收集到新的宝物都会被编入“风兽记”中。如果不细心的话是错过许多事件和宝物的。而完成这本“风兽记”也是凯普博士的使命之一，目标当然100%完成“风兽记”为“七风之岛”之旅留下美好的回忆。



十分美丽的片头CG

凯普博士诞生的过程

评价

BLUE

ENIX与雨启庆太的大名本身就是以保证游戏将有着的不俗的成绩。游戏画面不甚理想，颜色平淡，人物形形设计过于古怪!

6

DRAGON

ENIX的作品，想必是十分精彩。不过这次的人物设计却让人十分难受，主角的形象仿佛是一只……

9

FOX

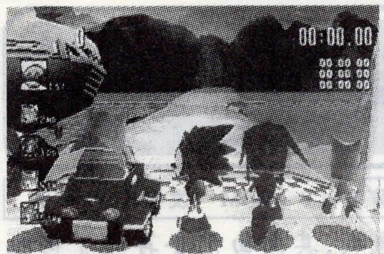
是艾尼克斯加入SS的第一部作品，风格十分奇特，游戏中的系统也是头一次出现，看画面也是十分精美，不过游戏中的角色并不让人喜爱。

7

E·T

是ENIX为SS承诺的第一款游戏，其世界观具有极浓的童话色彩，而玩家要在这童话般的世界中完成一件神密的使命，游戏的系统采用了十分怪异的设定，千万别太难掌握才好!

7



SONIC R

厂商:SEGA　机种:SS　类型:RAC　媒体:CD－ROM　发售日:97年冬

世嘉公司索尼克计划的第二篇,是一款带有冒险色彩的赛车型游戏,也是索尼克家族的大竞争。

这是“SONIC”系列的最新作,也是在土星上登场的原创作品。虽然它是一款赛车类型的游戏,但是游戏厂商却把它冠以新的游戏类型——A.RAC(动作赛车)这倒底是怎样的游戏呢?让我们来看一看。

首先是从五个角色选出一位,以最先到达终点为目的。在过程中游戏者要注重的是各个角色的不同能力,并且活用这一能力是游戏的乐趣所在。

五位角色中有:1、**索尼克**:游戏的主角,速度是所有角色中最高的,而且还可以使用回旋冲刺使自己的速度加快,这就表示着它有着非凡的加速能力,另外两段跳可以使它飞越许多障碍物。

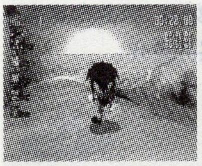
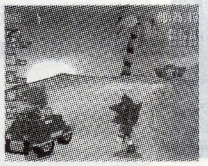
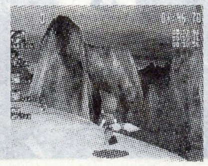
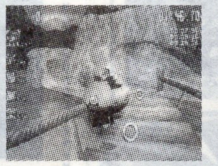
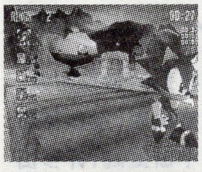
2、**麦鲁斯**:主人公索尼克的“尾巴”。在MD版的《SONIC》之中初次登场是索尼最要好的伙伴,它的最高速不是很快,但是其它能力却格外的高,同索尼克一样有着旋转冲刺的能力,而是还可以利用尾巴进行飞行,玩家可以大胆使用。

3、**埃米**:在MD版《SONIC3、4》中以客串角色登场。它的最高速比较低,加速性能也只是一般,但是由于它的车有着切割草木的能力,所以初玩者可以安心使用。而且还可以在水面上行走。

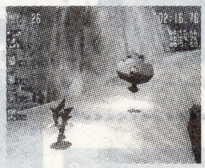
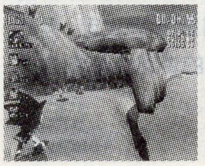
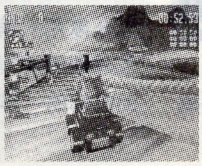
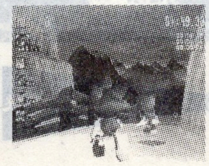
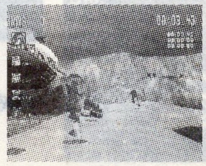
4、**那克鲁斯**:是主人公索尼克永远的对手,它的所有能力同索尼克一样比较平均,旋转冲刺一样可以使用。特殊能力是可以在空中滑翔。这就意味着它可以从很高的地方飞行而下,这必定比别人要快一步。在游戏中那克鲁斯的本领会得到充分的发挥。

5、**埃格曼博士**:这位便是MD版《SONIC》中的BOSS。是一个专为别人造麻烦,而且令人讨厌的家伙,游戏中他和它的道具——蛋形车一起登场。车的旋回(转弯)性能很高,还可以在水面行走。而且还能投掷炸弹来破坏障碍物。

游戏中设计了大量的分歧路程,而且还有一些不可思议的事情会发生,比如超级变身宝石的应用和隐藏角色的发现都为游戏增色不少,当然最后的目的还是争取第一个到达终点。

索尼克将要面临着史上最大的挑战,到底能否获胜呢?!

评价

BLUE

著名系列的最新作,在玩家的心目中有着极重要的地位,为此是一定要买片收藏的,只要是SONIC,只要能看到那可爱的样子还等什么呢?

8

DRAGON

终于可以在SS上登场了,这次的SONIC将会以全新面貌出现在广大SONIC迷面前。不过SS的3D水平让人担忧。

9

FOX

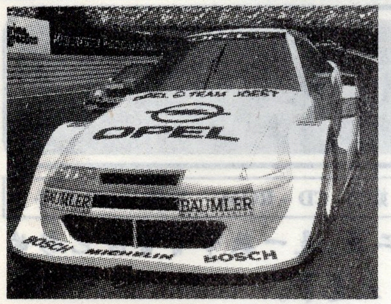
这个SONIC游戏一改以前的风格,变成了赛车类型的游戏,画面是全3D的,可是从我的经验中来看似乎不能双人同时玩,要双人玩可能会象PS上的山脊那样利用对战线。

7

F・T

是世嘉公司索尼克计划的第二作,游戏的形式出乎大家意料,竟然是一款赛车类的游戏,但游戏中的人物都是索尼克家族中的全部主要成员,这次不但要比速度而且还要比智力。

8



SEGA TOURING CAR

厂商:SEGA 机种:SS 类型:RAC 媒体:CD-ROM 发售日:97年秋

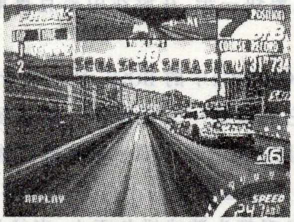
由世嘉移植的拉力型赛车游戏,其画面完全再现了街机的风采,是一款不可多得的好游戏!

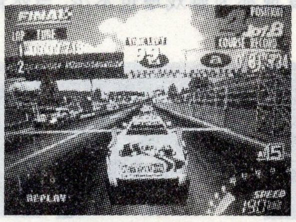
这是SEGA公司继《世嘉拉力》后又一款街机移植的赛车游戏。游戏完全再现了街机的画面,细微之处的设计也是清晰可见,另外还加入了土星版的一样原创要素,大家可以从画面上看出此游戏的画面在有些地方同拉力十分神似,喜欢拉力的朋友相信不会放过这个游戏。这说明世嘉在街机领域有着无可争议的非凡实力。也正因如此使得世嘉的许多街机游戏在土星上得以忠实再现。这款游戏号称完全移植,这就说明土星版在各个细节上"完全移植"了这个游戏。由于街机和家用机在硬件上特性的不同,所以所谓完全移植并不是100%地把街机的东西搬到家用机上,请大家一定要明白。

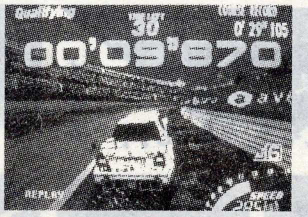
游戏中的冠军模式同拉力一样要连续开3圈,每圈的成绩都可能对最后的总成绩产生影响。游戏中视点的变换和拉力一样,不过这次加入后视镜。由于游戏的进行有着强烈的速度感,所以转弯技术熟练的掌握是胜利的关键所在,因为超车的机会大都集中在弯道上。游戏中的背景的表现也多种多样,有干净整齐的街市,也有风景如画的山间公路。由于速度的关系会使轮胎破损,更换轮胎时一定要以最快的速度完成才能为比赛争取时间。

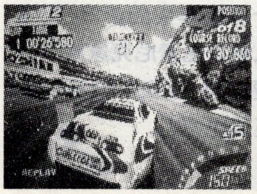
在车的选择上有两种。分别是前轮驱动的FR型赛车代表是本田,和四轮驱动的4WD的代表则是OPEL。这难道是日、欧两大赛车家族的在商业上的竞争吗?

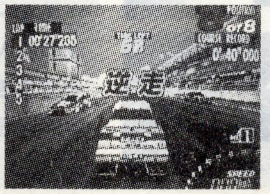












通常逆走也是一种挑战

评价

BLUE

赛车游戏的成功与否主要还是取决于操作手感的优劣,所以现在为本作打分有些过早,但有"世嘉拉力"的成功之例,相信本作也不会令人失望。

7

DRAGON

本游戏在公布画面时就声称是要完全移植街机水平,希望SEGA能够遵守诺言,千万别象"地通那USA"那样跟街机画面相比相差许多。

8

FOX

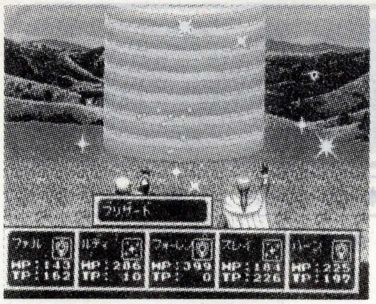
也是从街机上移植的赛车游戏,类似拉力,画面绝对一流,不知手感如何,对赛车迷来说是一款必买的游戏。

8

E·T

类似世嘉拉力的赛车游戏,也是世嘉的原街机版,世嘉移植街机的技术在不断提高,许多街机在家用机有精彩的表现,但愿世嘉别的类型的游戏也能象这些街机作品一样。

9

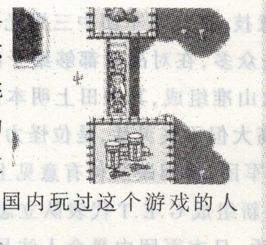


SEGA AGES/梦幻之星

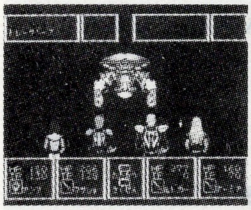
厂商:SEGA 机种:SS 类型:RPG 媒体:CD-ROM 发售日:未定

世嘉经典RPG的集合的第一作,收录的是MD版梦幻之星系列,使我们可以重温旧梦。

大家可能对NAMCO在PS上制作的5款合集有所耳闻,NAMCO把一些以前的经典游戏,以合集的方式呈现给玩家,用意是让我们能保留以前的回忆。而作为NAMCO对手的SEGA也不甘示弱,这款《SEGA AGES》便是系列的第一作。合集的内容则选定了世嘉的原创RPG——梦幻之星,说起来梦幻之星从诞生到现在已经有10年了,从世嘉的8位机、16位机到GG都有梦幻之星的身影,同时这也是世嘉最受欢迎的系列之一。这回SS版收录了MASTER-SYSTEM的1代和MD的2、3、4代共四个作品。这就使得玩家不但能系统地了解"梦幻之星"的历史演变,还能看到游戏中人物的恩爱情仇与悲欢离合。

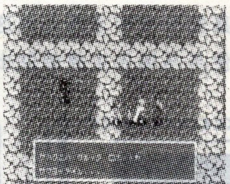


梦幻之星87年12月在家用机MASTER-SYSTEM上发卖的RPG。游戏舞台是阿鲁格鲁太阳系的第一惑星帕尔玛行星上,少年阿里沙继承了兄长的意志向某邪教组织挑战而开始了冒险之旅。游戏以圆滑的3D迷宫,富有动感的3D战斗系统,在当时成为人们话题,但因为当时世嘉的这部主机面对任天堂的强大攻势下落得惨败而归,所以当时国内玩过这个游戏的人几乎没有,直到出现了MD的复刻版后才逐渐的为人了解。

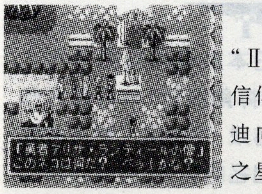


梦幻之星Ⅱ:89年3月在MD主机上登场,时间设定在前作1000年后的阿鲁格鲁太阳系。巨大的智能电脑管理的第3惑星突然出现了谜样的生化怪物,为调查此事主人公希斯展开了梦之旅程。游戏仲间可达到8人,带有立体卷轴的2D迷宫的设定和前作多少有些不同,但神奇的故事情节和作战系统至今还令人津津乐道。





梦幻之星Ⅲ:90年4月在MD上发卖,这次的游戏系统发生了重大变革,一种被称为"继承系统"的东西被应用在游戏之中。由于有了这个系统的存在使得游戏的进程会产生重大的分歧。当主角在选择不同的恋人时,他(她)们的后代也就产生差异,而你的后代又要面对不同的选择,这样直至第3代。也正因为有了这个系统使得这个游戏可以重玩多次。这样就可以看到不同的情节和结尾。



梦幻之星Ⅳ:93年12月在MD上登场,时间设定在"Ⅱ"之后的1000年,地点还是在阿鲁格鲁太阳系,为阻止信仰邪神的黑魔导师吉奥的野心,勇者雷拉和他的弟子鲁迪向之挑战。由于是系列的完结篇,所以游戏解开了"梦幻之星"世界所有的谜,游戏增加了合体术(技)和工作依赖的设定。根据每人魔法(技)的发动顺序会产生极具破坏力的合体魔法(技),工作依赖则会令我们领取赏金。而且还可以在事件之中得到了强力的武具。由于游戏使用了24M的大容量使得游戏的画面得到很大的提高,是系列中最受好评的一作。

评价

BLUE

许多次世代玩家都没有经历八位或者十六位机这一阶段,所以对过去的名作便无从得知,那么不妨买一片《SEGA AGES》,它的意义也正在于它独具的纪念价值。

7

DRAGON

梦幻之星系列一直是SEGA的标牌RPG系列之一,这次作为合集在SS上登场,看来其势头要比NAMCO的名作剧场大,RPG到底比其它类型更吃香了。

8

FOX

是世嘉精典游戏系列的其中一部作品,从一代到四代全部包括,无论从任何角度来讲,都是值得保留的作品。

8

E·T

虽然不是新游戏,但却是梦幻之星系列的完全结合,这个系列是世嘉RPG系列最成功的,当时许多新的设计使玩家耳目一新,这次以合集的形式出台,大家可以完整地了解这个系列的魅力。

8



全日本摔角——Featuring Virtua

厂商:SEGA　机种:SS　类型:ACT　媒体:CD－ROM　发售日:10月23日

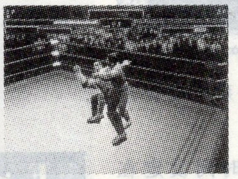
由世嘉和全日本摔角联盟共同监制的摔角游戏,其中的人物全部以实名登场。

今年是"全日本摔角联盟"成立25周年。6月6日那天在"日本武道馆"举行了"三连冠级选手权争霸战"。由于到场的都是闻名世界的选手,所以观众十分多可谓是盛况空前。世嘉公司得到了"联盟"的认可而获得了这款游戏的制作权。不过在印象中有关摔角的游戏一直都是由HUMAN制作,看来世嘉是不愿放弃这一领域的游戏制作。由于比赛中的选手有称为"世界巨人"的G·马场,有被称为"超世代军之旗手"的三泽光晴,还有恐怖的"杀人风车"奥普拉特。使得这款游戏的制作群空前的强大,而其中那些知名的选手亦是这个游戏强有力的卖点之一。

游戏中登场的人物共有13人,其中全日本所属共有6人,外藉选手共有5人。而这些人物每人都有自己的得意技。在日本军团中三泽光晴、川田利明是超实力派的选手。他们的体格强壮,技法众多,在对战时都够给予敌人沉重的一击。而第二梯队中由小桥明太、田上明,秋山准组成,其中田上明本是大相朴选手出身,在体格上有着绝对优势,虽然身体高大但不失灵活,是位怪力无边的选手,而小桥健太原本同三泽光晴同属于超世代军团,但因跟同伴有意见上的分岐而从军团中离开,脱退后的他更是勤加苦练,并新组成G.E.T代表队立志要和"超世代军团"一决高下,也是一位不可小看的选手。日本军团中最令人注目的是身高209公分的"世界巨人—G·马场",现任"联盟"会长的他这次也来到大会中一显身手,这位世界最高峰的王者是否雄风不灭呢?同日本选手相比外藉队员有着身体上的优势,但是在招数却不象日本人那丰富多彩呢,不过即使技法不多,这些外藉队员也可以依靠体格的优越发挥威力。

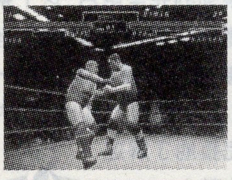
最后大家可能要问不是还有两位吗?是谁?别着急,这两位选手便是"VR战士"中鼎鼎大名的杰夫里和沃尔夫。由于这两人也是属于摔角系的选手,所以被选入游戏中充当客串角色,也只有在世嘉的游戏中才能见到这两个人的踪影,不过这两人的实力恐怕要在众人之上,即便是马场先生要想胜出都是十分困难的。快接受"VR战士"的挑战吧!







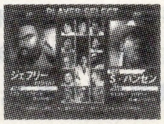
游戏中的这些人物你都熟悉吗?





与VR战士的梦之对决





评价

BLUE

在国内玩家中恐怕很少有人喜欢"摔角"类游戏,几个缺乏美感的家伙抱在一起令人大倒胃口,不玩也罢。

3

DRAGON

全日本摔角极为的刺激,其动作的幅度十分大,让人感到及夸张的感觉。希望此作手感能令人满意,不过要想赶上CAPCOM的"摔角霸王"是不可能的。

5

FOX

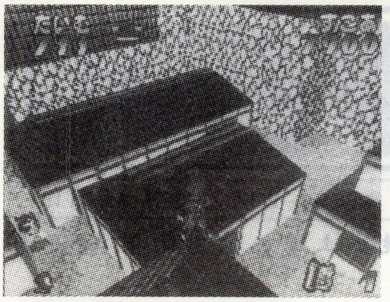
由日本实名选手加上两个VR战士中的角色共同演出的摔角游戏,构思十分新颖,只是类型相信国内玩家不会喜欢。

4

F·T

在日本具有相当知名度的"全日本摔角联盟"与世嘉合作而成的游戏。游戏中人物虽然都是十分出名的选手,但因为我们不了解,也只能算是一款很普通的游戏,但因有VR战士参加,所以……

6



忍者茶茶丸—鬼斩忍法贴

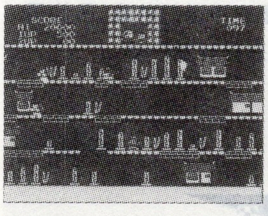
厂商:SALECO　机种:SS　类型:ACT　媒体:CD－ROM　发售日:9月25日

元祖的茶茶丸终于登陆次世代,游戏画面以3D形式来表现,具有极浓的江户忍者风格。

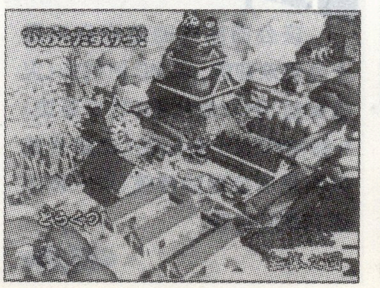
游戏移植自"遥远"的红白机时代的"忍者"系列,资深的玩家可能还记得在大约10年前红白机盛行的时代,当时的游戏可以说基本上以平面横、纵向卷轴为主,而"忍者"系列的版面设计是每关都大同小异,所不同的是出现敌人的类型和每关景色设定。游戏的主要目的是消灭版面中所有的喽罗后,将本关看押人质的BOSS干掉。游戏的规则虽然是简单得不能再简单了,但是由于每个版面的敌人的能力有所不同,所以要想轻松过关也不是一件很容易的事。游戏在每一关中都设定了一些隐藏宝物,得到这些宝物后主角或是可以连发暗器,或是移动速度加快,或是无敌。利用这些能力才能玩起得心应手。不过我想当时玩过这个游戏的人可以说很多,但真正打通的人就……。

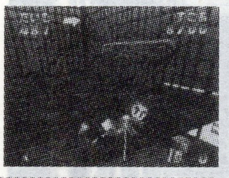
在次世代盛行的今天,各大公司都把自己从前成名的作品搬上次世代舞台,JALECO也不例外。这次的《鬼斩忍法贴》就是把从前的"忍者"系列给予了3D化。游戏的主题虽然没变,但是在画面的设计上就完全放弃了2D横向卷轴的风格,以全3D的视点使这款游戏呈现在玩家面前。游戏在每一关开始是可以看到全体的地图和BOSS看押人质的地方。因为是3D画面所以在进程上就不向以前那简单了。在游戏中出现了迷宫的设定,而在迷宫中寻找出路则成为通向BOSS处的唯一途径。在迷宫中设计了各式各样的敌人,有身轻如燕的忍者,有行动诡异的幽灵,有威力惊人的武士,还有一些新制作的敌方角色。不光是敌人就连迷宫中的道路都加入了许多新的要素,如必须用连跳才能通过的沟涧,还有一些地方在墙壁上会有锋利的弓箭射来,如何把握起跳时机是通过的关键。不过茶茶丸君的动作也增加了不少,有前翻、侧翻、地滚等等,这些能力都是茶茶丸致胜的法宝。

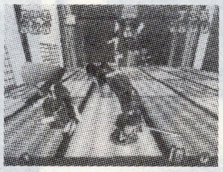
游戏中的加分关也保留了下来,在打过几关后便可来到加分舞台,是取得宝物和增加分数的好时机。由于在截稿时游戏尚在开发阶段,所以有些细节还不十分明了,比如,变身宝物,无敌宝物等一些增加能力的宝物是否继续保留下来,只能等到游戏发售时才知道。

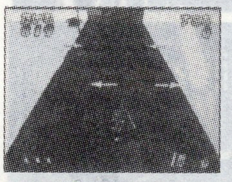


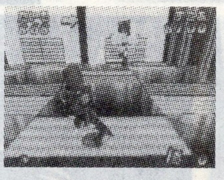
这便是元祖的忍者茶茶丸

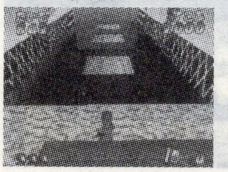


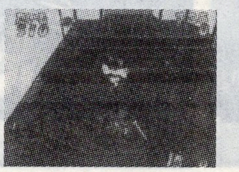












评价

BLUE

过去有许多游戏的可玩性远远越过了目前一些华而不实的次世代作品,本作在移植的基础上又做了许多改进,充满轻松愉快的气氛。

7

DRAGON

据称是来自红白机中的著名"忍者"系列的后作,看来我们这些曾在红白机上对"忍者"十分投入的人可以再过过瘾了。

6

FOX

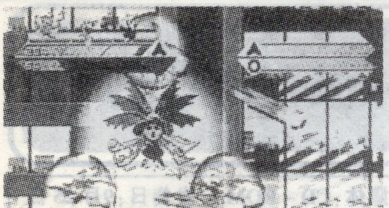
曾在FC上登场的名作,现在又复活了,在操作方面也有一定难度,现在公开的画面也并不很多,所以只有等它发售了。

6

E·T

是红白机时代"忍者"的续作,因媒体是次世代,所以画面完全3D化,仍然以忍者救美为题材,由于游戏加入了很多新的要素,所以更具挑战性。

7



SILHOVETTE · MIRAGE

厂商:TREASURE 机种:SS 类型:ACT 媒体:CD-ROM 发售日:9月11日

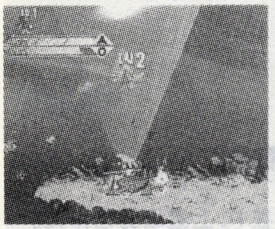
由火枪英雄原班人马制作挑战土星机能的新型ACT游戏。

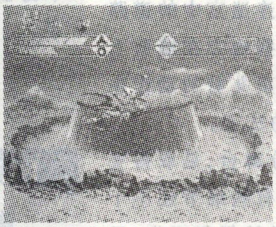
以崩坏的世界为舞台,由主人公乔伊那展开大冒险的动作游戏。主人公身兼两种属性,左半身是SILHOVEET,右半身是MIRAGE。两种属性会对不同属性的敌人造成伤害。使用属性攻击是需要消费精神的,在游戏左面是SILHOVEET的精神槽,右方是MIRAGE的精神槽。

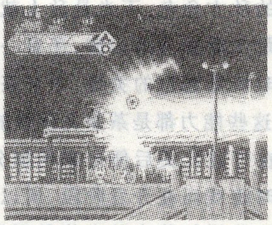
当受到同属性攻击时会减去精神,而受到异属性攻击时减体力,所以在游戏中不同属性敌人要不同对待。

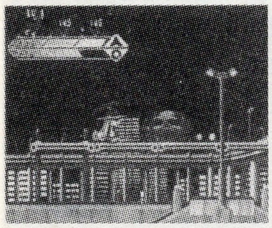
制作此游戏的公司TREASURE,曾经在世嘉16位机上制作过《火枪英雄》这款游戏并获得了成功。本作是此公司在世嘉土星上发售的又一款游戏,并且充分利用主机的回旋、缩小、放大等等各种机能,这一作法可以说是挑战土星的极限。公司希望这款游戏会充分表现土星的与众不同之处,但至今迟迟不出不知是否在开发中遇到了困难。

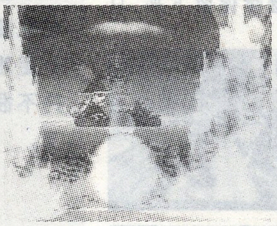
《SILHOVETTE · MIRAGE》是以2D的形式来表现,所以流畅的动作和华丽的背景是必不可少的,游戏中的系统也十分奇特,主人公同一般的RPG游戏一样拥有体力和精神力两种数值,当HP为0时游戏便结束,如果受到相克属性的攻击HP会成倍的减少,魔法自然是危急之时脱身的法宝。游戏中的全部属性有7种,主角的攻击方法也可以逐渐长级,最高可达到6段。

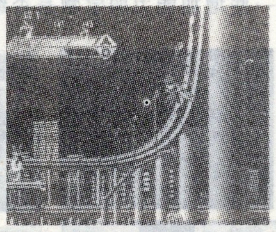


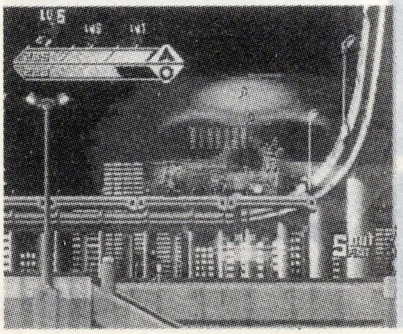


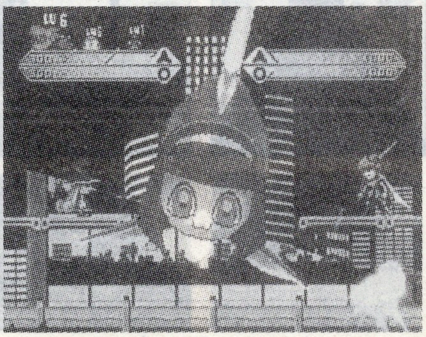












评价

BLUE

SS的2D表现机能是值得信赖的,而厂商TREASURE的力量也不容忽视,这两者的合作相信定会擦出火花。

7

DRAGON

一想到MD上的《火枪英雄》,就觉得如此经典的作品怎能没有续作呢?这次在SS上登场的此作必能再掀《火枪英雄》热潮。

7

FOX

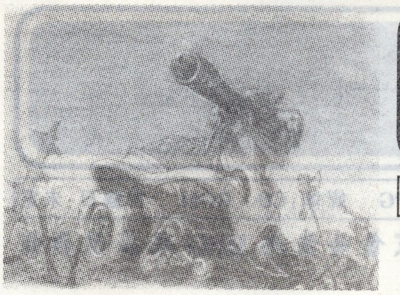
是最近少有的2D动作游戏,画面十分华丽,系统也十分独特,是款不错的游戏。最值得信赖的是其开发厂商。

7

E · T

该公司制作的游戏向来是十分受欢迎的,从MD时代的《火枪英雄》到次世代的《守护英雄》9都制作的十分出色,此游戏的风格是该公司的传统,是一款不错的横版游戏。

7



BAROQUE

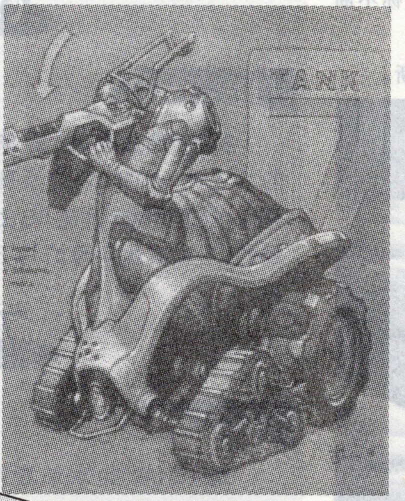
厂商:STING 机种:SS 类型:3D RPG 媒体:CD-ROM 发售日:97年内

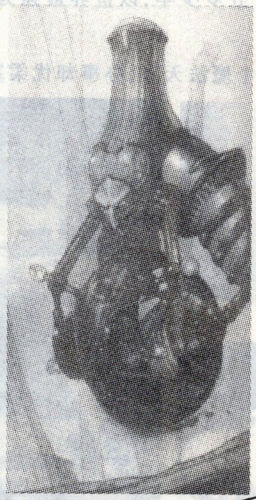
一款风格独特的3D迷宫RPG游戏制作人曾参与过著名游戏"宝物猎人G"的制作。

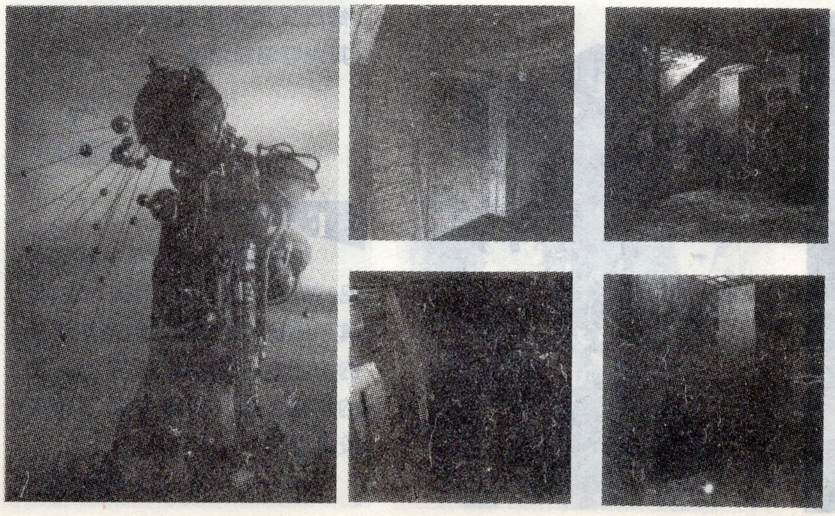
STING是一个名不见经传的软体制作厂商,它使用浑身解术制作出这款RPG《BAROQUE》。这是一款以3D立体空间为舞台的RPG,游戏的地点是被称为神经塔的圣域。玩家每次进入塔中,塔内都会有不同的变化,是一座具有扭曲空间的不可思议之塔。

主人公是一个失去记忆的男子,但却总有一种罪恶感在心中,为了消去罪恶感而进入神经塔。故事背景是世纪末,奇怪的事件连续发生。异形及被召唤出的怪物四处横行,许多宗教团体涌现,世界出现混乱的景象。

神经塔内奇形怪状的敌人







评价

BLUE

3D RPG除非情节特别吸引人或者画面特别出色,否则很难让玩者有耐心将游戏进行到底,本作有这样的实力吗?我看未必!

5

DRAGON

虽然软件制作厂商并没有什么大名气,虽然其游戏的画面并不那么令人感到满意,但是其故事情节可能会有独到之处。

6

FOX

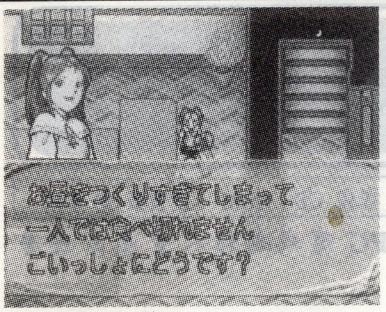
这款游戏至今公开的画面也只是黑乎乎的一片,但已经开发了相当长的一段时间了,类型是我最不擅长的3D RPG。

5

E·T

从次世诞生以来,3D游戏便成为主流,许多厂商都拿3D游戏来标榜自己的技术,其实家用机的次世代化并不意味着游戏的全3D化,真希望各公司能在游戏情节上有重大突破。

6



魔法学园——LUNAR

厂商:GAME ARTS	机种:SS	类型:RPG	媒体:CD-ROM	发售日:未定

曾经在 GAME GEAR 上发售的经典 RPG 现在被移植到次世代土星上。

人气 RPG“LUNAR”系列的外传即将在 SATURN 上登场，本编与前作同样是受女神亚鲁迪娜守护的神秘世界。主人公是善长使用炎系魔法及飞行能力的十三岁少女艾丽，她有许多的小伙伴，如善长治疗魔法的雷娜等等……

她们都生活在斯加奥特岛上，并在岛上的魔法学园学习。斯加奥特岛是一个在大海上浮出的小岛，其中集结了世界各地想要成为魔法使者的少男少女们。

人物简介

艾丽(エリー)：在边境开拓村长大的十三岁少女，本作主人公，性格活泼开朗。

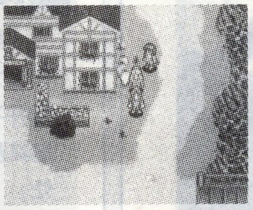
雷娜(レナ)：艾丽的好朋友，同样是十三岁，好奇心十分旺盛。

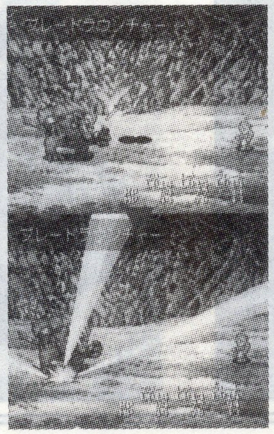
赛尼亚(セニア)：兽人族族长的独生女，十四岁，但却有着男孩一样暴燥的性格。

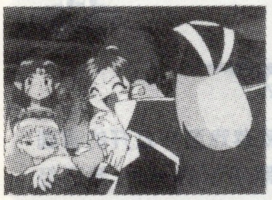
佛雷特(ブレード)：在道场进行魔法修行的十五岁少年，以世界最强为目标不断努力。

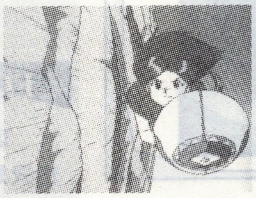
奥兰(ウイン)：艾丽的师弟，十四岁的少年，是个魔法天才，办事却优柔寡断。















评价

BLUE

不十分喜欢“LUNAR”系列的美工，而此系列也并非每作都属上乘。《魔法学园》的故事背景过于狭小，情节上自不会有什么大的起伏。

6

DRAGON

虽然《魔法学园》是 SEGA 的大人气 RPG“LUNAR”系列的外传，但是其原作是在 GG 上登场的，所以其水平恐怕并不很高。

7

FOX

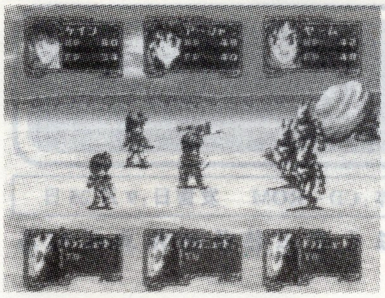
是“LUNAR”的外传，原先发售在 GAME GAER 上，经过多方修改又加入了大量动画，只是其内容略显幼稚了。

7

E·T

原世嘉手掌机 GG 的移植作品，游戏的世界观以魔法为主，因其系统比较容易掌握，所以游戏的难度应说是中等，希望在原 GG 的基础上加入些新东西，不然就没意思了。

6



蓝色破坏者

厂商:HUMAN 机种:SS 类型:RPG 媒体:CD-ROM 发售日:10月2日

移植PC-FX上的恋爱RPG游戏以崭新的系统奉献给玩家。

这是一款由PC-FX上移植过来的作品,玩家扮演主人公肯,他为了打倒魔王及拯救世界而开始旅行。在旅途中共有八位同伴会成为仲间。

Asha~アーシヤ~

出生自神官世家,职业是见习神官,会使用回复魔法,趣味是做祈祷。年龄十七岁,喜欢有强烈责任感的人。

Naruta~ナルタ~

让人有奇特感觉的二十二岁美少女,除了职业是战士,其它一切不详。趣味是收集物品,喜欢整洁干净的人。

Karmi~カルミ~

在自己的国家及周围国家都著名的十八岁女剑士。兴趣是作赏金猎手及狙击逃跑的猎物,喜欢比自己强的人。

Hammune~ルミユン~

著名的大魔法师克玛之徒,年龄不详,职业是魔法师,兴趣是魔法研究。最珍惜师父赠给的魔法杖,喜欢有决断力的人。

Sarge~サージユ~

是个胆小,因为一些小事就会哭的十七岁少女,希望别人注意她,会使用咒术,趣味是咒术研究,喜欢关心自己的人。

Maya~マカ~

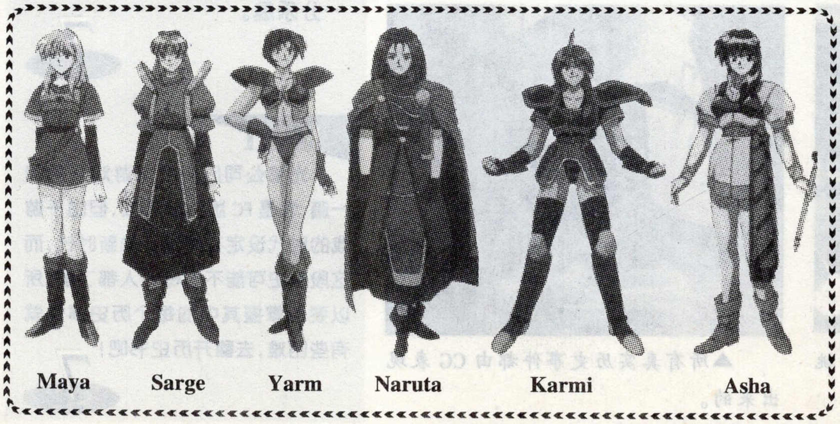
脸上充满忧伤表情的十九岁少女。职业是名战士,没有特别的兴趣,爱慕自国国王。喜欢冷静的人。

Turner~ターナ~

使用弓箭的妖精族女子,只有十六岁,脸上还留有一些孩童的气息。趣味是逢人便夸自己的头发。喜欢热爱动物及自然的人。

Yarm~カーム~

以盗贼为职业的二十岁充满活力的女子。兴趣是收集金银财宝。虽然是盗贼却有颗侠义心肠,喜欢有包容力的人。



评价

BLUE

故事设定缺乏新意,人物造型还说得过去,登场角色虽多,但却几乎不能给人留下深刻印象,属于那种可玩可不玩的作品。

6

DRAGON

移植自PC-FX上的名作,其动画制作水平极高。相信SS的2D制作水平可以胜任此作的移植。

8

FOX

我对这款游戏是十分感兴趣的,战斗画面很象《太空战士》,系统很象《恋之千年王国》,再加上精美的动画,只是负责移植的公司HUMAN给我的印象很差。

8

E·T

游戏是PC-FX的移植版,但由于加入了许多新的要素,所以游戏性得以提升,游戏情节大部分采用了原作,其细节上有一些小的改动,是十分令人期待的。

7



维新之岚

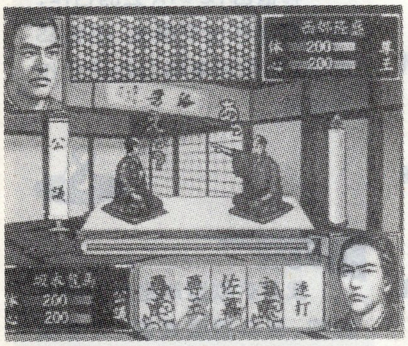
厂商:光荣　机种:SS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:9月25日

光荣公司推出的又一款从任天堂上移植的经典模拟历史游戏。

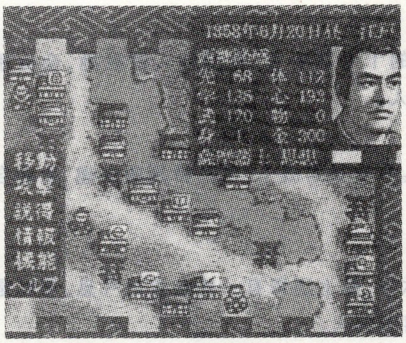
光荣公司一直以历史模拟游戏的制作为主,并获得了极大的成功。例如"三国志"、"信长之野望"系列,这次光荣公司又要把曾在任天堂上发售过的《维新之岚》移植到土星上,这也是光荣公司继《水浒～天命之誓》后第二个从八位机上移植到次世代上的游戏。《天命之誓》的移植并不十分理想,也许是日本不太了解我国历史的关系吧,然而《维新之岚》却是日本本土的历史,希望这次游戏会取得成功。

故事是发生在江户时代的末期,俗称幕末,玩家需要操作坂本龙马、西乡隆盛等有识之士说服全国各藩的实力者,以全国思想统一为目标,并要与对手进行周旋,或躲避藩兵的镇压。游戏中加入了许多事件的发生,例如"樱田门外之变"及"池田屋事件"等等。游戏开始时可以选择"新时代的开幕"及"明治维新的战乱"两章,在游戏中总共有二百多名幕末维新的实在人物,每个人都持有其自己的理想。玩家需要将他们说服,使自己的战线联盟更加强大。

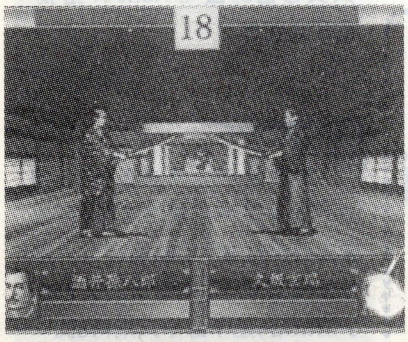
这款游戏对喜受日本历史的玩家也算是不错的选择,况且该作从任天堂上移植过来后做了许多改动使游戏更加有趣,玩家在游戏的同时,也了解了日本史中最著名的"明治维新"。



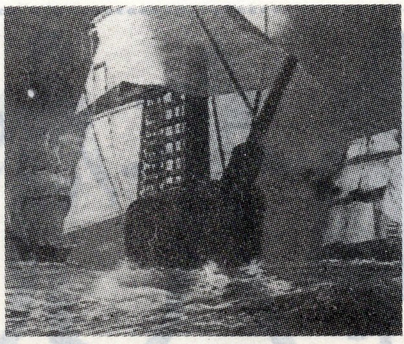
▲在说服同伴过程中有许多技巧是要灵活运用的。



▲作为主角的玩家需要在日本全土上奔波,拉拢其他有识之士。



▲在SS新版中加入了一对一单挑的战斗画面。



▲所有真实历史事件都由CG表现出来的。

评价

BLUE

光荣公司制作历史SLG游戏已是驾轻就熟,而且水准一直不低。本作以"明治维新"为背景,但似乎这段历史对国内玩家缺乏吸引力。

7

DRAGON

光荣公司一直是以历史题材SLG而著称,这次登场的此作不知能否与"三国"和"信长"系列一决高下。

6

FOX

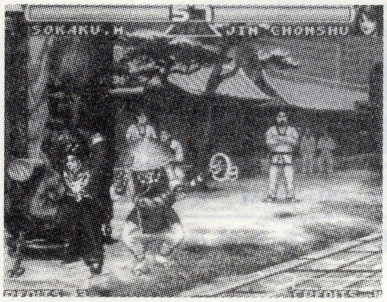
光荣公司的历史模拟游戏不用说是绝对一流的,只是国内玩家对日本本土的历史不太了解,所有在玩的时候也少了一分乐趣。

7

F·T

光荣公司历史模拟游戏系列的一篇,也是FC版的复刻版,但由于游戏的时代设定在幕末及维新时代,而这段历史可能不是每个人都了解,所以要想掌握其中的每个历史事件就有些困难,去翻开历史书吧!

7



RB 饿狼传说特别篇

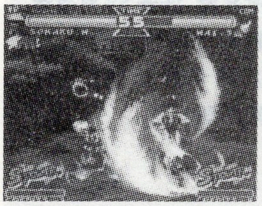
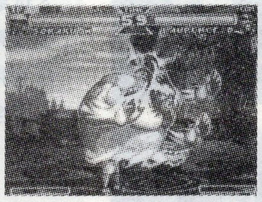
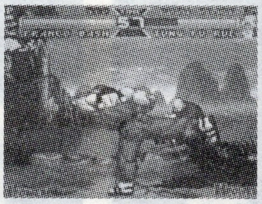
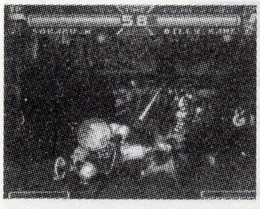
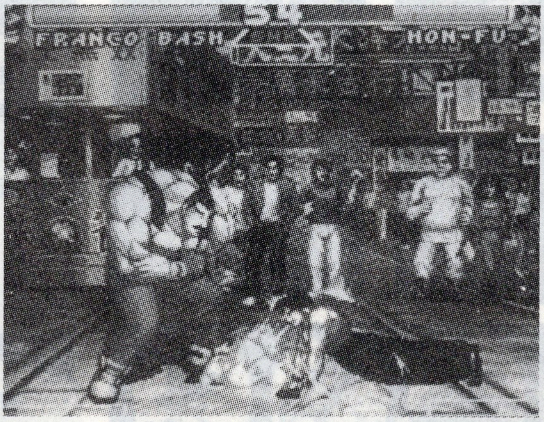
厂商:SNK　机种:SS　类型:ACT　媒体:CD－ROM　发售日:1 未定

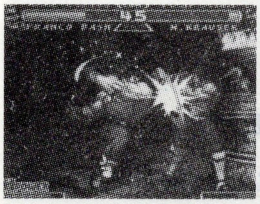
利用 RAM 加速卡的又一款经典对战格斗游戏将要在 SS 上发售。

当初对应 RAM 卡带的第一作就是《RB 饿狼传说》,并且制作得十分成功。这次《RB 饿狼传说特别篇》也将在 SEGA SATURN 上移植,这个消息令我十分兴奋,《RB 饿狼特别篇》是我在今年中最期待的游戏之一,无论是从画面还是手感都是一等一,如果你玩到街机就会和我有同样的感觉了。

《RB 饿狼特别篇》比前作增加了四名角色,有香港太极高手陈先生、泰瑞的师父唐福禄、斗牛士罗伦斯和不败的帝王克劳撒,还可使用秘技调出吉斯。另外有四名里角色:里安迪·伯加德、里布鲁·玛丽、里比利、里唐福禄,他们四个人的招术与原本的招式略有分别。所以总共加在一起有二十四位角色,可算是 2D 格斗游戏中的佼佼者。特别篇的系统基本与“RB 饿狼”相同,只不过变线攻击由三线变为两线这一改动我觉得十分不错,操作简单化了。在游戏背景上也由“RB”的三人一背景变为了一人一背景。

这次将特别篇从街机移植到 SEGA SATURN 上不知会有什么样的变动,不过总而言之应该不会让格斗迷们失望的。目前《RB 饿狼特别篇》的发售日还未确定,让我们共同期待吧!






评价

BLUE

该游戏本身制作得相当优秀,移植后应该也不会令人失望,是拥有 RAM 卡的玩家必选之作。

8

DRAGON

SNK 拥有许多格斗系列作品,但是“饿狼”却是诸多作品中出续作最多的,可见其作为格斗游戏的水准极高。

8

FOX

新的系统,更多的角色,华丽的画面共同构成了我最期待的这款游戏。对战高手们似乎并不太重视“饿狼”系列,不过我却是情有独钟,相信我,去试一试吧,你一定会喜欢的!

10

E·T

由于 SS 可以搭载 RAM 提升卡,所以 SNK 的一些游戏也先移植给 SS,其效果也要比后来的 PS 要好一些,再加上 SS 手柄的操作性能良好,这都使得这款游戏如虎添翼。

8



侍魂——天草降临

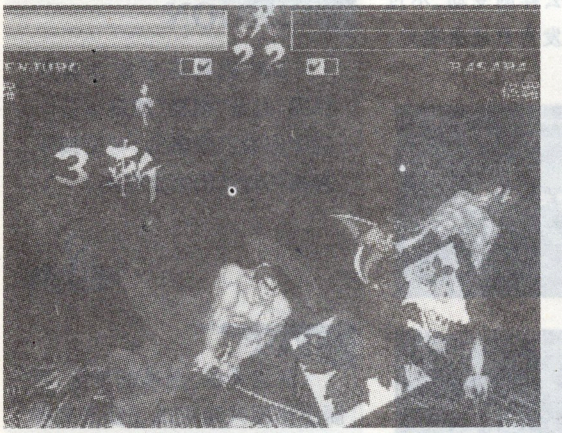
厂商:SNK　机种:SS　类型:ACT　媒体:CD-ROM　发售日:10月2日

著名对战游戏的第四作已将在土星上登场,是否会取得成功呢?

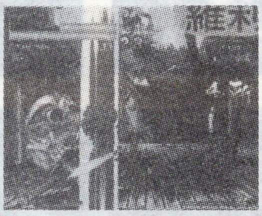
"侍魂"这个名字在对战迷们的心中可算是占着举足轻重的位置,我大概的了解了一下,我国的"侍魂"迷之多可算是所有游戏之首了。前不久SNK公司推出了"侍魂"系列的第四代《天草降临》。而我要说的并不是已发售在NEO·GEO主机上的《天草降临》,而是发售在SEGA SATURN上的该作。

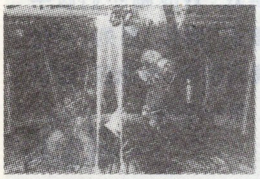
土星主机上的对战游戏软体可算是次世代机种之首,无论是从质量还是数量上都是无可挑剔的。特别是自从推出了RAM卡带后,更是缩短了读盘时间。此次推出的《天草降临》也是对应这一卡带的,游戏中的人物从《斩红郎无双剑》的十二人增至了十七人。想必众多侍魂迷早已了如指掌,在这里我也就不再多说了。

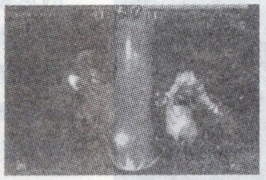
在游戏系统上,土星版可以说是完全移植,在玩家用机版的同时依然会有一种玩街机时那种爽快的感觉。例如爆怒、一闪及断末奥义都依然健在,画面也绝对毫不逊色。这款游戏予定在十月二日发售。

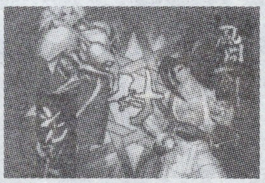














评价

BLUE

看到NEO.GEO64版的3D"侍魂"后忽然觉得过去的2D"侍魂"是那么可爱,"天草降临"作为该系列在2D世界的"终章"意义不凡。

8

DRAGON

"侍魂"的第四作一直被广大玩家所喜爱。许多SS对战迷都在期待此作的完全移植,相信利用加速卡的SS有能力将此作全貌再现。

9

FOX

完全移植自街机,画面也超出其它作品,只是系统不如二代《真侍魂》那么简单明了,对战起来总有些偏离的感觉。

8

E·T

著名对战游戏的第四作,登场人物增加至十七个,每位角色招数也有了一些新的改进,又由于使用了加速卡,更使得游戏的流畅感得以再现。

8



模拟球会 2

厂商:SEGA　机种:SS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:10月2日

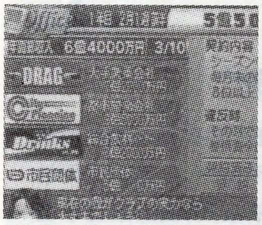
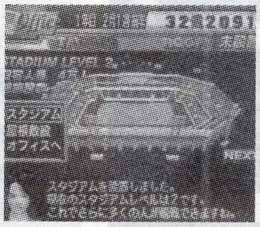
经典运动模拟游戏的续篇即将在 SEGA SATURN 上登场。

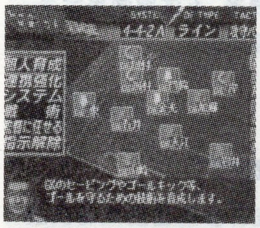
《模拟球会》这款游戏是个十分特别且乐趣无穷的作品。虽然是以日本J联盟为题材,但却制作成为了SLG游戏。游戏的目的自然也是夺取冠军,但其过程并不象一般的运动游戏那样只要不断进行比赛就可完成游戏。玩家自己要扮演一位足球俱乐部的经理,通过选购球员拉赞助商等等方面去维持整个俱乐部的开销,只有使自己的球队更强才能使俱乐部更好的生存下去!

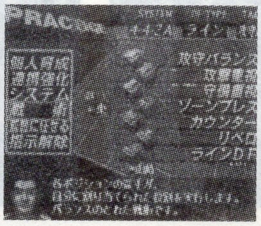
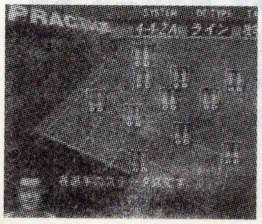
在《模拟球会》二代中有许多地方更较一代有很大改进。首先是球队,除了与自己共同晋级的一支原创球队外,由原先的十四支甲级队增至十七支队伍,分别是鹿岛鹿角队、市原古河队、柏太阳神队、蒲和红宝石队、川崎贝尔迪队、横滨水手队、横滨飞翼队、平冢贝尔马里队、清水脉博队、磐田山叶队、名古屋八鲸队、大阪刚巴队、大阪樱花队、广岛三箭队和新升级的福冈阿斯帕队、京都紫苍加队、神户队。这十七支队伍中的实名选手都有各自的照片及资料,人物面部由过去的电脑图像变为了真实照片。

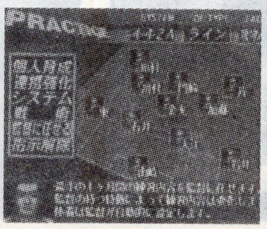
另外在其它方面也有许多改进,例如在观看比赛时,比赛的画面更加真实,射门动作更丰富。阵形和即战术也比前一代有所增加。前一代的资金总令人有点不够用的感觉,所以在二代中加入了地产开发及企业投资等赚钱方法,弥补了前一代的不足。

总而言之经过制作人员的精心调整及创作,《模拟球会 2》可算是模拟游戏中的另一类精品,喜爱运动游戏的朋友不妨试一试,应该不会失望的。





评价

BLUE

对所有既是电玩迷又是球迷的朋友来说,本作有着先天的优势,况且游戏比一代又有了改进,玩后的成就感是难以形容的。

8

DRAGON

此游戏的前作极吸引人,尤其是让本人能够圆了梦想——教练一只球队并夺取联赛第一。而且在前作中的资金不足,在此也有所改善。

10

FOX

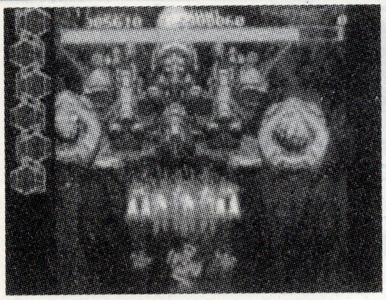
这款游戏也是我最为欣赏的一款游戏,无论是构思还是系统都极具创造力,在二代中又有所改进,增加了射门的方式,在阵形等其它方面也增加了不少。

10

E·T

以足球俱乐部的创造为题材的游戏。由于前作的时间设定比较长,致使许多玩家几乎没有耐心玩下去,这次的时间设定得以改善,画面也更加精美,相当值得期待。

9



怒之首领蜂

厂商:ATLUS　机种:SS　类型:STG　媒体:CD-ROM　发售日:9月18日

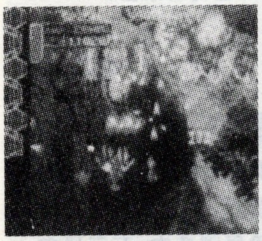
曾在街机上获得成功的经典射击游戏续篇即将在SS上登场。

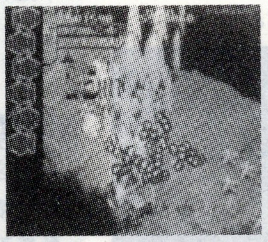
ATLUS制作的“女神转生”系列可算是众所周知,不过该厂制作的射击游戏也十分有吸引力,例如《1945》和《首领蜂》,今回ATLUS又推出了《首领蜂》的续篇《怒之首领蜂》,并要移植到SS上。这款在街机上获得成功的射击名作,不知在家用机上会有什么表现。

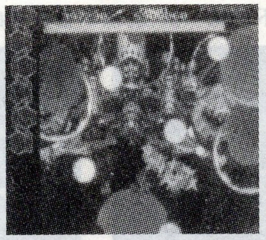
《怒之首领蜂》的系统十分新颖,在得分方面就有很多规则,射击HIT就是在一定时间内不停的攻击,由击落第一架飞机开始计算连击数直至停止攻击。另外还有特殊攻击的连击及爆弹的连击,为了破记录就要连续击落敌机,只要连击数越多,得分也就越多,努力吧!

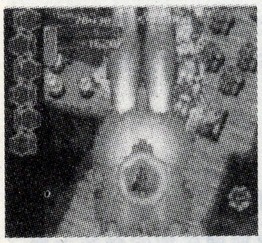
在游戏开始前会选择飞机类型,共有三种TYPE可以选择,TYPE·A在三种飞机中移动速度最快,火力较集中,威力一般;TYPE·B属于平均型,辅机会随主机向左右攻击,攻击范围主要是前方;TYPE·C的射击范围是三机之首,但威力较弱。

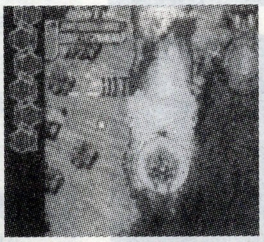
在游戏中取得“P”则火力增强一段,取得“MP”使火力增到最强,“B”是增加一枚爆弹数,取得星是额外的奖分。当使用机关炮或激光时,爆弹也会随之变化。在使用机关炮时扔爆弹,自机无敌并使敌机受到伤害,而敌机的飞弹更会变为“星星”;而在使用激光的情况下扔爆弹时自机瞬间无敌,并将飞弹全部抵消。这款名作已决定在九月份发售。

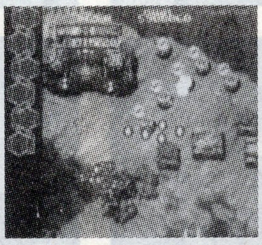


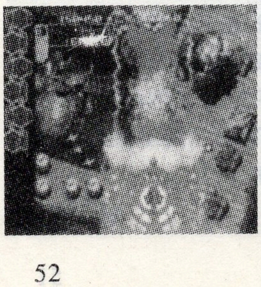


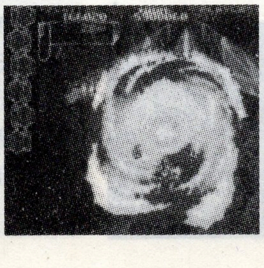


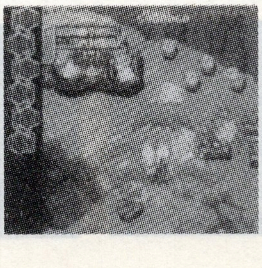












评价

BLUE

光看该游戏的名字就可感觉到火爆的气息,热闹非凡的画面是本作的卖点所在,此外操作感也属一流。

7

DRAGON

此游戏前作做为射击游戏可以说是非常优秀,尤其是此游戏在得分方面的独特连击设计,令人感到十分过瘾,竟有象在玩对战游戏的感觉。

8

FOX

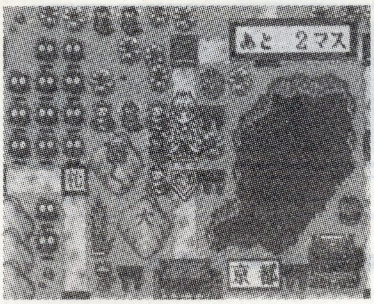
对于街机游戏来说首领蜂也算是不错的,可是在家用机上能无限续关,使游戏的乐趣减少了很多,不过画面是会令你眼花缭乱的。

7

E·T

现在许多射击游戏着实没有什么新意,同以往一样,系统上的改变几乎没有,而本游戏的前作在难度设定上几乎没有分别,希望这次ATLUS能注意这一点。

6



桃太郎道中记

厂商:HUDSON SOFT 机种:SS 类型:TAB 媒体:CD－ROM 发售日:9月25日

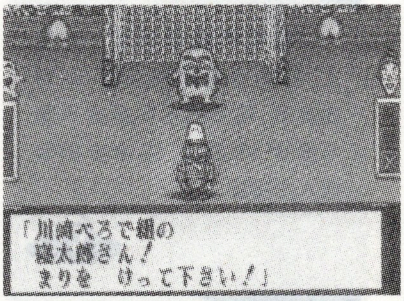
风格类似大富翁的桌棋游戏，不知国内的玩家会不会接受。

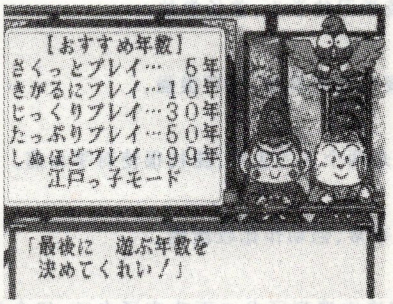
在日本"桃太郎"系列据调查总共卖出五百万套以上，这个成绩在游戏界中是少有的，《桃太郎道中记》是系列中的最新作，在日本人气度正急速上升。

《桃太郎电铁》的舞台是江户时代，游戏的目的是要走遍日本全土，并将各地的特产买入及增加收入，在旅途中自然也会有危险发生。这次在最新作中，特定事件大幅度增加，并加入了许多CG画面。

在最新作中可去的地方也增多了，可乘船去国外，如夏威夷、台湾等地；此外还有一些虚幻的地方，如唐、桦太、龙宫城、釜山、鬼岛等等，这都使游戏的乐趣增加了许多，画面也较前作大幅上升，这款游戏的操作方法及系统有一些象台湾制作的大富翁，但又有其独特之处，是桌棋游戏中制作相当出色的一款。

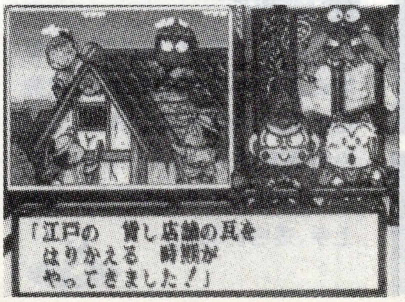
游戏中加入了一些新的系统，比经如说在游戏开始时设定年数，游戏中指定目的地等等。这次在配音方面也十分强劲，大魔王由"圣饥魔手队"主唱デーモン小暮配音。小恶魔的声优则是由丹下樱担任。













评价

BLUE

非常出色的桌棋类游戏。内容丰富，乐趣无穷，缺点是其中日语过多，很多事件使国内玩家摸不着头脑。

6

DRAGON

一直是日本极受欢迎的系列作品，但是他在中国却并没有什么知名度，我们国内的玩家能否接受可能就要看对日语的了解程度了。

6

FOX

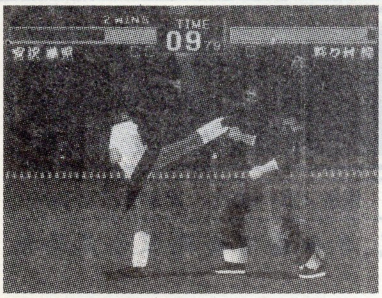
在日本可算是大红大紫，不过国内却很少有人去玩"桃太郎"（包括我在内）实际上这款游戏还是有一定的娱乐性的。

7

E·T

游戏采用日本大人气角色桃太郎为主角，而这个系列的所有游戏在国内玩家中也有一定的知名度。游戏采用的桌棋类型的游戏形式，对"大富翁"情有独钟的玩家，这回该高兴了吧。

7



御意见无用

厂商:KSS　机种:SS　类型:ACT　媒体:CD-ROM　发售日:9月25日

四位VR战士高手连手开发的的3D对战游戏。

这款游戏十分特别,是由名作"VR战士"系列的四名高手,"ブンブン丸"、"池袋サラ"、"柏ジェフリー"、"新宿ジヤッキー"参加制作、监督,人物设计则是正在少年漫画周刊上连载的"カモレオン"的作者——加瀬あつし氏。他们共同开发制作而成的3D对战游戏,会是怎样一种效果呢?

本作的操作系统类似"VR战士",G(防御)、P(拳)、K(脚)三键设定,并加入了E键即紧急闪避键。组合技、打击技、投技都设计得多姿多采,每个人的固有技居然有五十种以上。

共有三种游戏模式可以选择,除了选择打关及对战模式外还有一种团体战的模式,以三对三的形式登场。人物角色方面共有八位角色可以选择,它不象别的格斗游戏那样,总把角色设计成为这样那样的英雄或恶人,而是八个普通生活在都市中的平民。

相泽彻

一心想进入著名高校——真心高校学习的学生,善长拳技。

葛木亚矢

彻的女朋友,总在鼓励彻,攻击主要以速度取胜,技巧很强。

高仓ケイ

真心学园的教师,夜间与白天完全是两个人的生活,腿技很使对手头痛。

鲛岛龙二

修学旅行中的不良少年,力量非比寻常,但动作比较缓慢。

野野村瞳

真心学园三年级学生,一天在回家途中遇到了龙二而改变了自己,组合技十分强劲。

官泽拳儿

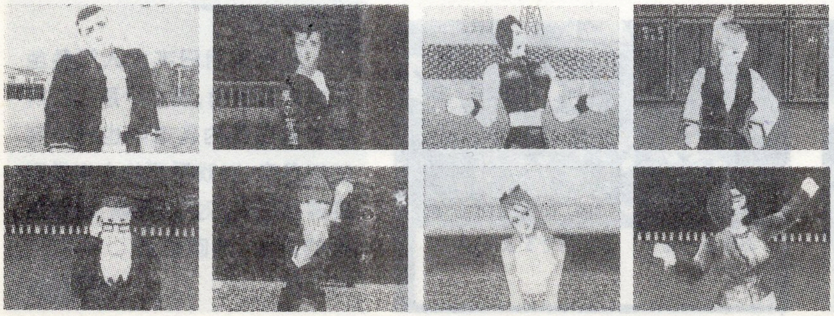
暗恋ケイ的青年,年幼时在中国学习过武功,这使其技巧非常丰富。

铃木茂夫

连续三十年无迟到无欠勤的上班族,在社会中被称为万年课长,但家庭却不幸福。

野野村春子

茂夫的妻子,对二十年的婚姻有些后悔,时常与茂夫发生冲突,技巧不明。



评价

BLUE

人物设计很有个性,但系统缺乏新意。此外SS在3D格斗游戏方面除几家大厂商的作品外,少有佳作,所以对本作期望不必太高。

5

DRAGON

虽然是由著名的"VR战士"的高手设计完成的3D对战游戏,可是其水平必定不能与设计"VR战士"的AM2的专业人士相比。

6

FOX

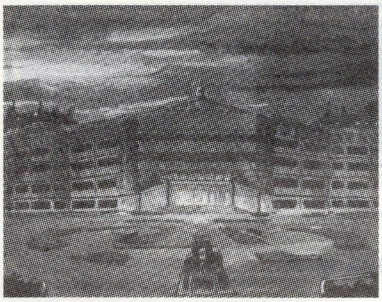
我相信,玩的好未必作的好,请来一些"对战达人"也不会有什么帮助,人物的设计也不很出色,目前我还没发现有什么优点。

6

E·T

又是一款3D对战游戏,近来这类游戏越来越多,但这些类型的游戏却都大同小异,所以也没有必要都玩,挑几个精品就可以了。此游戏还算不错,十分容易上手,适合初玩者。

8



R?MJ

厂商:BANDAI 机种:SS 类型:AVG 媒体:CD-ROM 发售日:未定

BANDAI 公司发售的一款风格独特的冒险游戏,其系统是与众不同的。

游戏背景

故事的舞台是天真宗一郎纪念总和病院,在1999年的夏季,某都市的P地区,S·T·G研究设施出现故障,而导致天真宗治郎纪念总合病院发生爆炸事件。原因不明的爆炸使没来得及脱出的ハジメ及好友トモヲ和リヨウ还有新来的护士アヤ被困在医院中,途中又遇到谜之少女ミサト,五个人一起寻找出路。在路上他们将会遇到许多危机,你能帮他们脱出吗?

游戏系统

本游戏的系统有非常独特的地方,玩家的移动、选择决定、取得道具及使用和五感观察都设计得十分细致。特别是五感,在游戏中往往起到了致关重要的作用,视觉、嗅觉、听觉等都要经常使用。

游戏登场人物介绍

大石ハジメ

本作主人公,十八岁,高校三年级,正义感极强,英雄类型,趣味是骑摩托、听摇滚和旅行。

流石トモヲ

ハジメ的亲友,有些胆小,趣味是帽子和装饰品收集,玩电子游戏等等。

新真リヨウ

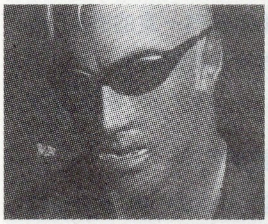
同样也是ハジメ的朋友,知道自己的出生秘密后就离家出走开始了新的生活,由于事故而被送到S·T病院。

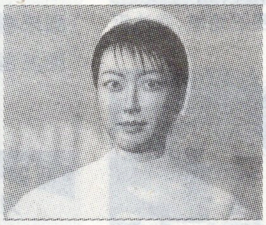
如月アヤ

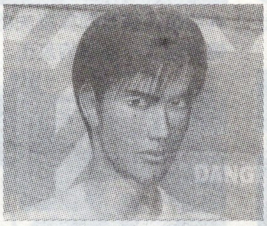
S·T病院值班的二十一岁新护士。在病院中有极高的评价,由于病院中连续发生悲剧,自己也有些疑团。

早川ミサト

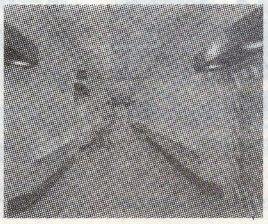
美国出生的十五岁少女,由于患病而被送到S·T病院,身体中有危险的病毒"ミティー",一直在S·T病院中治疗。













评价

BLUE

自从《生化危机》后过多且过滥的AVG游戏已让人心生厌烦。本作加入了五感在探索过程中的作用,有新意,可以一玩。

6

DRAGON

又是一款《生化危机》式的AVG游戏,不知在BANDAI的制作下能否与《生化危机》一决高下呢?不过就本人来看,此游戏仿佛并没有脱离AVG游戏的俗套。

7

·FOX

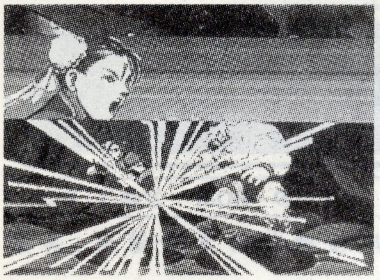
从现有的公开画面要绝对超过《D之食卓2》,题材也很吸引人,游戏本身就有一种危机感,玩起来会更加投入,此外系统很新颖。

8

E·T

自《生化危机》以后3D.AVG的游戏十分盛行,其中也不乏一些精彩之作。此游戏的名子中有一个"?",相信其中的含义是表示游戏中有众多的谜题在等待你。你的智力够高吗?

8



X－MAN对街头霸王

厂商:CAPCOM 机种:SS 类型:ACT 媒体:CD－ROM 发售日:11月

街机中大受好评的二对二动作游戏。

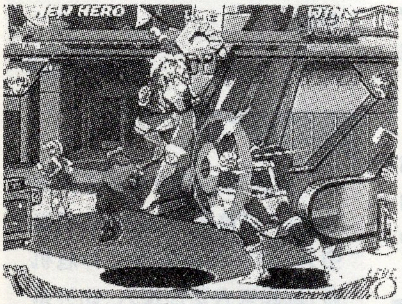
新的加速卡将与广大玩家见面

最近传来了一条令人振奋的消息,就是CAPCOM公司将要把《X—MAN对街头霸王》、《美国英雄对街头霸王》及《恶魔救世主》移植到SEGA SATURN上,这三款游戏在街机上都已获得了极大的成功,特别是《美国英雄对街头霸王》的画面简直是华丽到了极点,在2D格斗游戏中以无对手。所有事情都有好的一面但也有其不好的一面,虽然有三款好游戏将要发售,但它们却又要对应一种新的4M RAM加速卡,这样一来就又要破费了,就是不知道新的加速卡会不会对应以前的游戏。

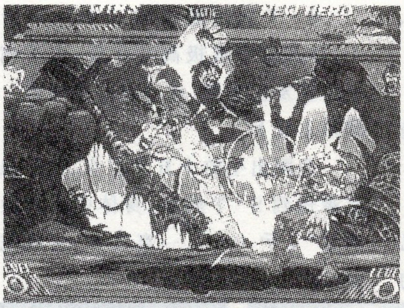
超级英雄聚会的原因

究竟是什么原因使得这些超级英雄们聚会在一起呢?原来"街霸"与"X—MAN"中有几位成员被谜的组织抓走,其它的英雄们则联手前去解救同伴。他们所要面对的是超强的敌人,虽然大家都有一身非同凡想的功夫,所以也不能掉以轻心。

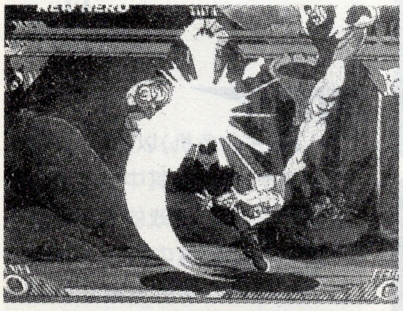
本作在系统上有些类似于《豪血寺一族3》,玩家需选择出两个自己喜爱的角色,中途可进行换人,而两人合力便可使用合体必杀技。大体上说"X—MAN"的人物要比"街霸"的人物强一些。



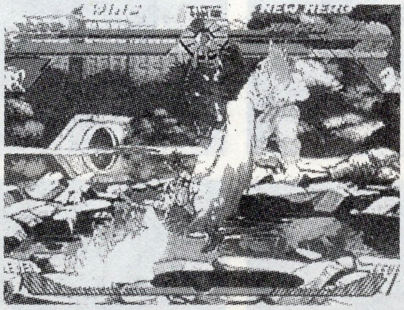
▲洛古与X－MAN一争高下,究竟谁会胜出呢?



▲与狼人有着同样攻夫的赛巴特斯,向达尔锡发起了一连串的攻击。



▲那什的超脚刀一点也不逊于X－MAN的特殊能力。



▲肯的火焰升龙拳令对手防不胜防。

评 价

BLUE

街机画面真是太华丽了,移植到SS上后能够100%再现原貌吗?这是对应CAPCOM 4M加速卡的第一款游戏,但愿能够给人带来耳目一新的感觉。

8

DRAGON

《街头霸王》和《X－MAN》都是非常优秀的对战类游戏,这次CAPCOM把这两部作品合二为一,相信能够吸引大多数的对战迷们。

9

FOX

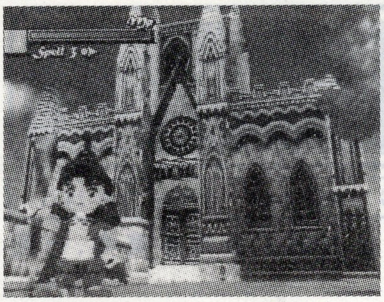
总体来说给人一种非常华丽的感觉,在加上CAPCOM新研制的4M加速卡应该不用担心读盘时间了,但从目前公布的画面来看和街机有一定的差距,希望发售时会有所加强!

8

E·T

对应CAPCOM 4M提升卡的第一作,也是"X－MAN"与"街霸"英雄们的梦之对决,因为其街机的效果众所皆知,所以要以更高容量的加速卡才能胜任。这款游戏太令人神往了,快出吧!

9



魔法圣记

厂商：IMAGINEER　机种：N64　类型：ARPG　容量：96M　发售日：未定

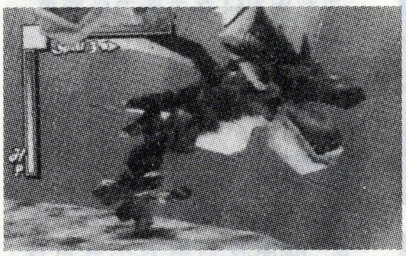
首款在N64上发售的RPG游戏，利用其极优秀的机能，相信是一款佳作。

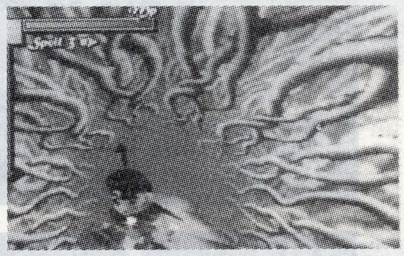
本作主人公是一位可以使用精灵之力的十岁少年，他自幼在麦鲁洛特修道院进行修行。麦鲁洛特修道院中有一本记载如何使用精灵之力的书，但却不慎被人盗走，身为修道院警备队长的主角之父，便去寻找被盗的魔法书。但在途中遭到许多魔物的阻拦，没能成功！后来身为修道院见习精灵使的主角继承父志也踏上了找书的旅途。

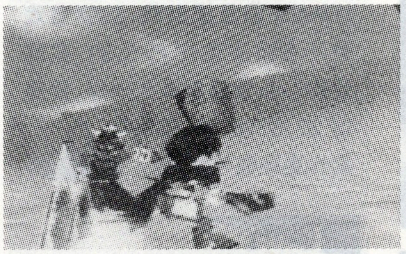
这款发售在N64上的动作RPG游戏的画面自然是一等一的，其游戏中的设计也很精细，首先游戏的视点是可以自由变更的，而在时间方面也是有清晨、早晨、中午和夜间的变化。

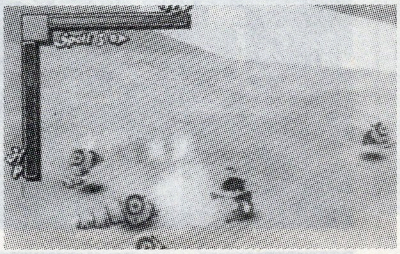
主人公身为精灵使者，有与精灵结成契约的特殊能力，也就可以依靠精灵之力使用魔法。在战斗过程中要针对不同的敌人，相对的使用不同属性的魔法，魔法的属性主要分为火、土、风、水四种。主人公需要不断的进行战斗，以赚取经验值及金钱，来增强自己的能力及装备。

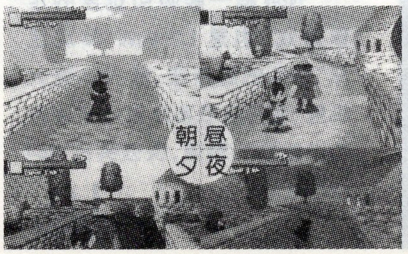
令人期待的ARPG大作！













评价

BLUE

无疑是ARPG中佼佼者，无论是系统还是画面都让人赞叹，本作的水准是32位机所无法达到的，不愧是N64呀！

8

DRAGON

N64每次发卖的游戏虽然少但是精，其制作水平很高。相信这一切只有拥有N64的玩家才会了解，这个游戏在画面上仿佛非常华丽，但情节一般。

9

FOX

从画面上来看是出类拔萃的，但其厂商却没有成功发售RPG游戏的前例，所以情节及系统方面令人怀疑。

6

E·T

N64发售的又一款动作RPG游戏，由于N64现在所缺少的正是这个类型的游戏，所以相信会是一款成功的作品，会同“撒尔达”一起成为照亮N64的明星吗？

8



实况世界足球 3

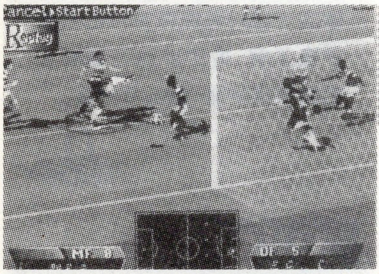
厂商:KONAMI　机种:N64　类型:SPG　容量:64M　发售日:9 月 18 日

由 KONAMI 公司制作发售在 N64 上的足球游戏，一定不会让足球迷们失望。

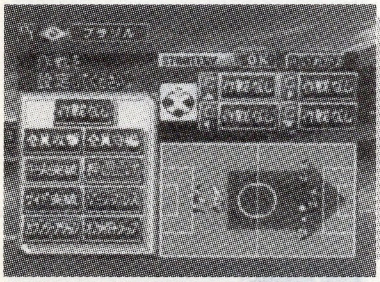
KONAMI 公司制作的“实况足球”系列，可算是足球游戏中的精品，这款《实况世界足球》是系列中的最新作，决定发售在 N64 上，利用 N64 卓越的性能，想必这款足球游戏又会引起一次轰动。这次担任实况解说的是神户 FM 放送局、Kiss－FMKOBE 栏目的主持人 TOM·G 氏。

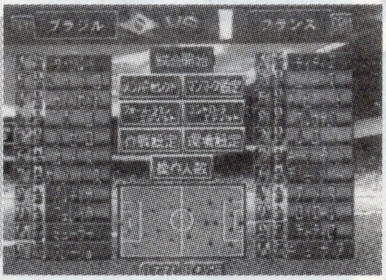
游戏中共有世界各地三十六支国家队参赛。各队都有其各自的总合力设定，与实际实力相符合，实力低的队伍就要运用战术来夺取胜利，而实力强的队伍也不能太放松，仍需要注意配合。游戏最多可四人同时进行，共有九种对战方式。

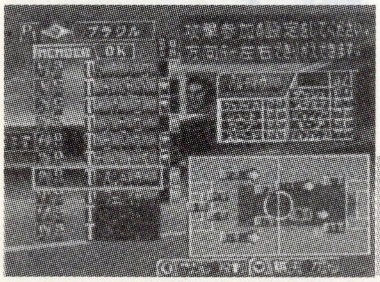
在这次的作品中有六种游戏方式可以选择，分别是：一般游戏，即是与自己喜爱的队伍进行比赛，选手的状态可自己选择；世界杯，是以三个队为一组进行小组赛，积分最高的前两名进行逃汰赛，最终目的是夺取世界杯；世界联赛，是世界各地三十六支球队全部参加并进行循环赛共七十节，每节共有十八场赛事，以积分形式相互竞争；PK 战，选择对手进行点球决战的游戏模式；故事模式，即再现世界杯中或其它比赛的经典场面，例如意大利对捷克下半场 1 比 2 落后如何反败为胜等等；剩下就是练习模式了。

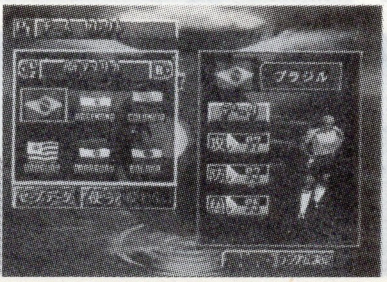












评价

BLUE

提起 KONAMI 的“实况足球”恐怕每个喜爱运动类游戏的玩家都不会陌生，3 代画面悦目，手感流畅，可惜 N64 用户太少了。

8

DRAGON

KONAMI 公司的王牌足球系列。当初在 SFC 上此系列就以制作的真实而细腻著称，此次利用 N64 强大能力必能再创佳绩。

9

FOX

不用说玩过超任“实况足球”的朋友们绝对不会忽视 KONAMI 的足球游戏，这款游戏更不会象发售在 PS 上的“实况足球”，人物都象砖头一样，而是以 2D 形式出现，选手的动作更是惟妙惟肖。

9

E·T

N64 唯一能吸引玩家的足球游戏，也是 KONAMI“实况足球”系列的最新作，借 N64 强大机能，使得这款本来就十分出色的游戏更加精美，快去买台 N64 回家玩吧。

10

热斗出招

HOT FIGHTING

共计格斗出招及系统解析十一篇！



特别推荐

恶魔救世主(ARC)

铁拳Ⅲ(ARC)

"恶魔系列"第三作，魔界的战士再次亮相！

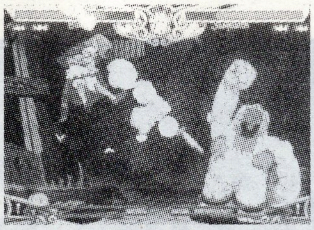
恶魔救世主

VAMPIRE SAVIOR(DAKSTALKERS JEDAH'S DAMNATION)

机种:ARC　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT

GUARD CANCEL

每名人物都有一招特定必杀技用以 GUARD CANCEL（如 MORRIGAN 的 SHADOW BLADE 或 LILITH 的 SHINNING BLADE）。GUARD CANCEL 的用法，是在格挡时立即输入该 GUARD CANCEL 必杀技的招术。如成功的话，你便可立即取消自己的格挡动作，再以那 GUARD CANCEL 必杀技来狠狠打击对手。

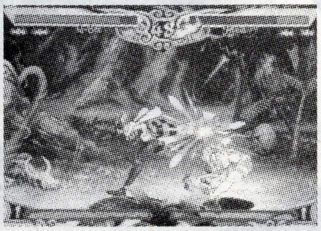


DOWN 攻击

在对手倒下时立即输入↑＋拳(近距离)或↑＋脚(远距离)，便可进行 DOWN 攻击，对倒下的对手造成较大的伤害(包括心理打击)。留意的是，DOWN 攻击是有"ES 版"的，指令是在对手倒下时↑＋两个拳键(近距离)或↑＋两个脚键(远距离)，但会扣去一个 SPECIAL STOCK GUAGE。

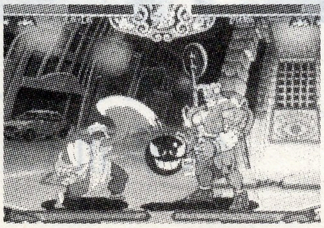
CHAIN COMBO

在《恶魔战士》中首创的系统。大家只要在攻击对手时(不论空中攻击、站立攻击或蹲下攻击)，顺序按轻拳/轻脚、中拳/中脚、重拳/重脚便可造成一个简易但却非常实用的连续技。比较常用的 CHAIN COMBO 分别是：(1)轻拳、中拳、重拳；(2)轻脚、中脚、重脚；(3)轻拳、轻脚、中拳、中脚、重拳、重脚。



ADVANCING GUARD

如在格挡时连按拳或脚键，那便可使出 ADVANCING GUARD。如果成功的话，你所使用的人物会闪一下白光，画面更会出现"TECH. HIT"的字样。这一"招"的用处，是可将自己的防御动作取消，令自己可立即向对手还击。因为指令简单，所以在对战中非常实用。



滚动起身

在被对手击飞倒地时，如输入→＋拳/脚键或←＋拳/脚键的话，你便可滚到倒地位置的前方或后方起身。此举可让自己避过对手的 DOWN 攻击，更可在一个较有利的位置起身。

EX 必杀技

即我们所谓的超必杀技，攻击力绝大，可让落后的一方反败为胜。指令因人而异，请大家好好紧记。使出时会扣去一个 SPECIAL STOCK GUAGE。



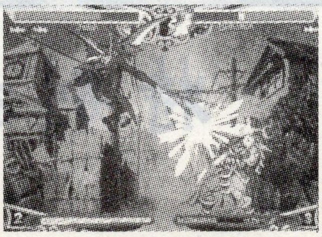
DARK FORCE

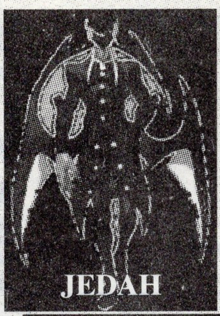
只要同时按下相同力度的拳键及脚键便能使出的黑暗力量。每名人物的 DARK FORCE 的用途都不同。如 MORRIGAN 的 DARK FORCE ASTRAL VISION 是分身攻击，使出后 MORRIGAN 会与她的分身一同攻击对手(有些人物在使出 DARK FORCE 后是不能使出某些或全部必杀技的，注意!)。DARK FORCE 本身是有时限限制的(使出后，在体力槽下方会有一条时间槽出现。当这条槽变成零时，DARK FORCE 便会完结)，而在使出时，也会扣去一个 SPECIAL STOCK GUAGE。



ES 必杀技

其实就是必杀技的强化版。在使出 ES 必杀技时，该必杀技的攻击力及 HIT 数会比平时为大。指令是在使出必杀技时按两个拳键或两个脚键(要视乎该必杀技的指令要按拳或脚。如：ES 版 SOUL FIST 的指令是：↓↘→＋两个拳键)，但会扣去一个 SPECIAL STOCK GUAGE。有效的使用该技巧，是沉重打击对方的最佳方法。





曾有预言说:当救世主重生,他便会拯救魔界……
现在,在魔界失去了领导者,开始混乱起来之时,一个令人惧怕的灵魂,在这片土地的边缘出现了。
他叫 JEDAH,自称"救世主"……
"世上的憎爱分明的生命啊……与我同化吧!"
他要以"吸收一体化"的方法,来拯救正步向灭亡的魔界……
他亲手制造了一个称为"魔次元"的空间,一个被封锁了的空间……
他以这个"魔次元"为拯救众夜魔的舞台,并召来了所有的夜魔……他向他们宣布:"在这世上的所有生命都要与我同化。你们没有第二个选择了,因为这是唯一的方法,你们唯一可被拯救的途径!"
他真的是"救世主"吗?
并不是每一个夜魔都相信他……
为了拯救魔界,他决定亲自出手收服那些不相信他的夜魔……
于是,一场又一场激烈的战斗就此展开……

必杀技		EX 必杀技	
DIO = SEGA	↓↘→+P(空中可)	PUROVA = DI = SERUVO	←↙↓↘→+KK·之后 K
NERO = FATIKA	↓↙←+P(空中可)	FINARE = ROCSO	↓↓+PP
IRA = SUPINTA	空中→↘↓↙←+K(可于出招后按 P)	DARK FORCE	
SUPUREZIO	→↓↘(GC 专用)	空中浮游:SANTOARIO	同时按同等威力的 P+K
SUN · PASSER	近敌时→↘↓↙←+中或重 K		



种族:SOUL BEE
出生地:不详
诞生年份:不详
身高:不详
体重:不详

在魔界,存在着一种叫 SOUL BEE 的妖虫。
这种 SOUL BEE,看上去和人间界的蜜蜂很相似,然而,它们是以"魂"作食粮的。
它们是为了收集"魂"而工作的妖虫。
JEDAH 也在收集"魂"……
Q-BEE 是 SOUL BEE 族的族长。
因为在魔界的某处,有着命之蜜这种东西,所以 Q-BEE 与她的族人现身了。
受着本能的驱使,它们集合在一起。
它们一起攻击目标,一起猎食,全是因为它们的本能……

特殊技		R.M.	→↓↘+K(GC 专用)
HOMING DASH	空中→→	O.M.	近敌时→↘↓↙←+中或重 P
HOVER JUMP	跳跃中↑不放	EX 必杀技	
必杀技		QJ	→↓↘+PP(空中可)
C-R	←↙↓↘→+K(空中可)	+B	←↙↓↘→+KK(空中可)
△A	↓↙←+K(空中可)	DARK FORCE	
S×p	K 连打(空中可)	空中浮游:i²	同时按同等威力的 P+K



种族:SUCCUBUS
出生地:苏格兰(?)
诞生年份:不详
身高:不详
体重:不详

她是当年被封印了的一个"魂"。
她是 MORRIGAN 的另一个"魂"……
她和 MORRIGAN 有着千丝万缕的关系……
后来,她因得到了一个短暂的肉身而复生。
在这三百年间,她一直在暗黑的天空中,妖艳的舞着,舞着……
"我想回到我本来的身躯中……"这是她的愿望。
"救世主"JEDAH 的出现,令魔界起了很大的震动……
他所制造的"魔次元"究竟是什么?他所说的"拯救"又是怎么一回事?
或许,在"魔次元"之中,LILITH 可找到她想要的东西……
但在此以前,她仍是一个人在漆黑的天空中——
舞着她那妖艳的舞姿……

必杀技		EX 必杀技	
SOUL FLASH	↓↘→+P(空中可)	SPLENDOR LOVE	→↓↘+KK
SHINNING BLADE	→↓↘+P(GC 可)	LUMINOUS ILLUSION	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P(空中可)
MERRY TURN	↓↙←+K	GLOOMY PUPPET SHOW	←↙↓↘→+KK(SB 需要两行)
HIGH JUMP	↓↑	DARK FORCE	
MYSTIC ARROW	→↘↓↙←+P	分身攻击:MINDLESS DOLL	同时按同等威力的 P+K



种族:VAMPIRE
出生地:罗马尼亚
诞生年份:1483 年
身高:197cm
体重:101kg

暗黑的贵公子,生于罗马尼亚的吸血鬼 MAXIMOFF,DEMITRI MAXIMOFF。
"救世主"JEDAH 的出现,令魔界大乱,这迫使他与 MORRIGAN 争夺魔界王座的一战暂时休止。
JEDAH 所造的"魔次元",明显是一个陷阱……
而他那个所谓"宴会",只是一个藉口……
没有人会希望与 JEDAH 同化……
但 JEDAH 的真正目的是什么?
他的所谓"拯救",又是指怎么一回事?
对于 DEMITRI 来说,这些都不是他的兴趣所在。
他只想在所有夜魔之前显示他的实力。
他要成为魔界的真正领导者……连被称为宇宙的支配者的 PYRON 也不是他的对手……
或许,他真的可以领导整个魔界……

必杀技		EX 必杀技	
CHAOS FLARE	↓↘→+P(空中可)	DEMON BLAST	↓→↘+KK
DEMON CRADLE	→↓↘+P(GC 可)	MIDNIGHT PLEASE	↓→↘+PP
BAT SPIN	↓↙←+K(空中可)	MIDNIGHT PLEASURE	轻P、中P、→、中K、中K(SB 需要两行)
NEGATIVE STOLEN	近敌时控杆回转一圈+中或重P	DARK FORCE	
		蝙蝠召唤:DARK SIDE MASTER	同时按同等威力的 P+K



种族:DARK HUNTER
出生地:不详
诞生年份:不详
身高:cm
体重:kg

以前,有一个极度强横的 DARK HUNTER(夜魔猎人),叫做 DONOVAN BAINE。
他几乎将所有的夜魔消灭……但最后,他自己却成为夜魔,消失在黑暗中……
现在,另一个夜魔猎人出现了。她叫 B.B.HOOD ,BABY BONNIE HOOD,是一位小女孩。
看到她的样子,着实令人担心。她有能力对付夜魔吗?
她可是人类界最顶尖的夜魔猎人啊!而且,她拥有不会输给魔族的"黑魂"……
JEDAH 及"魔次元"的出现,将众多夜魔召集在一起。
"有很多有价值的猎物呀……抓一个半个也好……"说着,她便去散步了。
她以她天真的面容作为武器,一边散步,一边狩猎她的猎物……

特殊技		SHYNESS & STRIKE	↓↙←+P(可储)
唉呀、花啊	紧拉↓	JEALOUSY & FAKE	→↓↘+K(GC 专用)
跌倒	前冲或后冲中→+中P	SENTIMENTAL TYPHOON	近敌时→↘↓↙←+中或重P
二段 JUMP	跳跃中↑	EX 必杀技	
TELL ME WHY	↓+KKK	COOL HUNTING	←↙↓↘→+PP
必杀技		BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→+KK
SMILE & MISSILE	←储→+P 或 K	APPLE FOR YOU	→↘↓↙←+KK
HAPPY & MISSILE	↓储↑+P	DARK FORCE	
CHEER & FIRE	→↓↘+P	BAZOOKA 乱射	同时按同等威力的 P+K



种族:SUCCUBUS
出生地:苏格兰
诞生年份:1678 年
身高:172cm
体重:58kg

曾几次偷到人类界去,充满好奇心的夜之女王,MORRIGAN AENSLAND。
这位梦魔(SUCCUBUS),舍弃了"魔界之霸者"的名号,正随心所欲地生活着。
然而她的生活,却被"救世主"JEDAH 的出现而破坏了……
这使她与 DEMITRI 争夺魔界王座的一战暂时休止……
JEDAH 为了要拯救魔界,于是便亲手制造了一个被封锁了的、叫"魔次元"的空间。
他向夜魔们宣布,只要与他同化,便能被拯救。
他更说这是唯一方法……他真的是"救世主"吗?
是与否也不重要,在 MORRIGAN 来说,"有趣与否"才是更重要的。
她有预感,这个新的舞台将会很有趣、很刺激。
于是,她便朝那个"魔次元"的入口走去……

必杀技		EX 必杀技	
SOUL FIST	↓↘→+P(空中可)	VALKYRIE TURN	→↘↓↙←+K,之后 K
SHADOW BLADE	→↓↘+P(GC 可)	DARKNESS ILLUSION	轻P、轻P、→、轻K、重P(空中可)
VIRTICAL DASH	↓↑	FINISHING SHOWER	中P、轻P、←、轻K、中K
VECTOR DRAIN	近敌时→↘↓↙←+中或重P	CRYPTIC NEEDLE	→、重P、中P、轻P、→
		DARK FORCE	
		分身攻击:ASTRAL VISION	同时按同等威力的 P+K

我后悔得到这套甲胄和这柄刀……
我不知这套甲胄"般若"充满怨念，亦不知"鬼炎"是一柄会吸血的妖刀……
那时，连阿玲也阻止不了我……
我的心在一瞬间已充满仇恨及愤怒。我只有尽力的向阿玲叫着"快逃呀！"
但现在，我已完全地被这套甲胄所支配了……在它的带领下，我不断的杀、杀、杀……
我的视线内尽是一片血红……
自从那"魔次元"出现了之后，我有一个不太好的感觉。
果然，"般若"带领着我，一步一步的向那"魔次元"走去……
我何时才能回复自我？
而阿玲，你现在在哪儿？我不会已经将你杀掉了吧？



种族：武士
出生地：日本
诞生年份：1673 年
身高：190cm
体重：60kg(只计甲胄)

特殊技		居合斩	←储→+P 或 K
斩首暴晒	敌人被打 DOWN 时↓↓+PP(SB 需要一行)	切舍御免	近敌时控杆回转一圈+中或重 P
必杀技		**EX 必杀技**	
络魂	←↙↓↘→+P(空中可)	鬼首捻	→↘↓↙←+PP
魂寄→鬼炎斩	络魂击中后←+P、→↓↘+P	阎魔石	←↙↓↘→+KK
十字疾风	络魂击中后↓↘→+P	DARK FORCE	
鬼炎斩	→↓↘+P(只限起上时或跳起时落地的一瞬、GC 可)	强化铠：黄金帷子	同时按同等威力的 P+K

自从上次的战斗后，VICTOR 便与博士的女儿 EMILY 一起生活。
"博士是我的父亲，EMILY 是我的妹妹……"
他视她为自己的亲妹。但有一天，EMILY 忽然再也不动……
VICTOR 哭了出来……
他把她改造，并把她安放在研究室，等待着另一个雷电交加的晚上……
EMILY 的死，令 VICTOR 极度伤悲。
但等候雷电交加的晚上是没用的，那只是无意义的等待……
有一个方法可令她复生，那便是去收集能令 EMILY 复生的"魔力"……
为了妹妹，VICTOR 再度出战……



种族：FRANKENSTIEN
出生地：德国
诞生年份：1830 年
身高：249cm
体重：230kg

特殊技		MEGA SHOCK	近敌时↓↘→+K
电击斗气	按中或重 P 或 K 时紧按一会	MEGA SPIKE	近敌时控杆回转一圈+P
MINIMUM STEP	↓+KKK	GRAVITON KNUCKLE	用 P 的投技前立即↓↑+P
必杀技		**EX 必杀技**	
MEGA FORELID	←储→+P	THUNDER BREAK	↓储↑+KK
MEGA STICK	↓储↑+P	GERDENHEIM3	近敌时控杆回转两圈+KK
GIGA BURN	→↓↘+K(GC 可)	DARK FORCE	
GYRO CRUSH	↓↙←+P	凭依现象：GREAT GERDENHEIM	同时按同等威力的 P+K

在加拿大的某处，住着一群 BIG FOOT(大脚)，他们有自己的村庄，过着与世无争的生活。
一次，有一群怪物出现，似要袭击他们的村庄……
作为村中的最强者，SASQUATCH 便肩负起保护村庄的责任，挺身除魔……
最后，SASQUATCH 带给村人们一个喜讯。
"唔，我们的对手都是弱者。我们大脚一族将会成为世界上的最强者。"
村人们都十分高兴，并为 SASQUATCH 建了一个纪念冰雕，大家再次回归和平……
但好景不长，有一天，其中一个村人突然失踪了！
这会不会和"魔次元"的出现有关？
为了寻回村人，为了寻找答案，SASQUATCH 再次披甲上阵。
他向"魔次元"走去……



种族：BIG FOOT
出生地：加拿大
诞生年份：1903 年
身高：166cm
体重：180kg

必杀技		**EX 必杀技**	
BIG BREATH	↓↘→+P	BIG FREEZER	←↙↓↘→+PP
BIG BLOW	→↓↘+P(可储)	BIG EISBAHN	←↙↓↘→+KK
BIG TYPHOON	→↓↘+K(GC 可)	BIG SLEDGE	近敌时控杆回两圈+KK
BIG TOWERS	↓↓+P	BANANA	←↙↓↘→+START
BIG SWING	近敌时控杆回转一圈+K	DARK FORCE	
BIG BLANCH	近敌时→↘↓↙←+中或重 P	SUPER ARMOUR：BIG RESISTOR	同时按同等威力的 P+K



种族：CAT WOMAN
出生地：美国
诞生年份：1967 年
身高：168cm
体重：58kg（猫时 4.1kg）

FELICIA 是教会修女所收养的猫女。有一天，她下定决心，要到外面的世界走走。
她希望能成为大明星，对于唱歌跳舞，她自己很有自信。
在那一次，她打败了所有的夜魔，证明了自己就是世上的最强者。
她受到大家的欢迎。
她亦开始了她的星途，她的处女作《这世界是我的》进行了全球性巡回公演。
但作为大明星，FELICIA 失去了自由……
这时，"救世主"JEDAH 出现了，并制造了一个"魔次元"……
这个"魔次元"产生了一股力量，在召唤着 FELICIA。
FELICIA 终于回想本性，不再做大明星，重过以往的快乐日子……

特殊技		CAT SPIKE	→↓↘+P
头乘	跳上敌人的头上	DELTA KICK	→↓↘+K(GC 可)
拥抱	近敌时按 START	HELL CAT	近敌时→↘↓↙←+中或重 K
WALL CLUTCH	接近版边时←	EX 必杀技	
EX CHARGE	↓↓+K(可储)	DANCING FLASH	←↙↓↘→+PP
TOY TOUCH	敌人被打 DOWN 时↓↓+P	PLEASE HELP ME	←↙↓↘→+KK
必杀技		DARK FORCE	
ROLLING BUCKLER	↓↘→+P、之后 P	CAT HELPER;KITTY · THE · HELPER	同时按同等威力的 P+K



种族：MERMAN
出生地：巴西
诞生年份：1953 年
身高：184cm
体重：62kg

在阿玛逊河中有一个水中帝国，国王是 RIKUO。
但因一次的湖底火山爆发，他的帝国就此灭亡……
RIKUO 虽幸免于难，但这世上便只剩下他一个半人鱼。
在上次与其它的夜魔战斗后，他回到自己的国土，在那儿，他遇到另一个半人鱼。
他遇到一个她……之后，他们两个一起守护着家园，守护着这圣地。
一年后，第三名半人鱼诞生了……
然而有一天，RIKUO 的儿子消失在海洋中，为了寻回儿子，RIKUO 便往大海而去。
在找寻儿子的期间，他感到一股谜一般的"黑波动"……
朝着那"黑波动"的方向走去，他已到达"魔次元"的入口了……

特殊技		EX 必杀技	
OCEAN RAGE 后降落	DARK FORCE 中 KKK	AQUA SPREAD	→↘↓+PP 或 KK
必杀技		WATER JAIL	→↓↘+PP
SONIC WAVE	←储→+P	SEA RAGE	←↙↓↘→+PP
POISON BREATH	←储→+K	DIRECT SCISSORS	↓↓+PP(SB 需要三行、人物必须要轻 P 颜色)
TRICK FISH	←←+K		
TRICK FISH	→↓↘+K(GC 可)	DARK FORCE	
CRYSTAL LANCER	近敌时→↘↓↙←+中或重 P	WAVE SURFING:OCEANRAGE	同时按同等威力的 P+K
GEMS ANGER	近敌时→↘↓↙←+中或重 K		



种族：WEREWOLF
出生地：英国
诞生年份：1940 年
身高：186cm
体重：70kg

当年，有一个英国男子与自己体内的"血"战斗着……
但最后他却失败，令自己变成了人狼。他叫 JOHN TABLBAIN……
为了解除这咒语，令自己变回人类，他不断的与夜魔们战斗着，希望能从中找到答案。
那一次，他终于回复了人类的身躯。
他回到自己的村庄，并立誓："为了村民的平安，我会继续作战，保护他们。"
但"救世主"JEDAH 的出现又代表了什么？
JEDAH 所造的"魔次元"，唤起了 TABLBAIN 体内的本能，那人狼的本能……
他为此而苦脑……
最后，他抵受不住"魔次元"的召唤，变回人狼，向"魔次元"走去。
他会迷失本性，永远成为人狼吗？

特殊技		WILD CIRCULAR	近敌时→↘↓↙←+中或重 K
QUICK MOVE	↓+KKK	EX 必杀技	
必杀技		DRAGON CANNON	←↙↓↘→+KK
BEAST CANNON	↓↘→+P(空中可)	MOMENT SLICE	轻 P、中、→、轻 K、中 K
对空 BEAST CANNON	→↓↘+P(GC 可)	DARK FORCE	
CLIMB RAZOR	↓↑+K	残像攻击:MIRAGE BODY	同时按同等威力的 P+K
MILLION FLICKER	↓↙←+P、连按 P		

20年前，有名叫 LORD RAPTER 的杀人狂残杀了很多人。
事后，他自杀了。没有人知道这件事背后的动机。
最后，事件不了了之。
20年后，LORD RAPTER 复活了！他以丧尸的身份复活了！
他要实现他唯一的愿望……
他要以杀戮和破坏，迫使冥王给他强横的力量。最后，他达到了愿望。
冥王赐他力量，他成了地狱的主宰……
然而，JEDAH 的出现，令到冥王赐予他的力量消失……
他被打回原形！
为了得到新的力量，他向着“魔次元”的入口走去……



种族：ZOMBIE
出生地：澳洲
诞生年份：1889年
身高：180cm
体重：39kg

特殊技		SKULL PUNISH	近敌时→↘↓↙←+中或重P
空中 DASH	空中→→或←←	EX 必杀技	
必杀技		EVIL SCREAM	→←+PP
DEATH HURRICAN	↓↙←+K(空中可)	DEATH VOLTAGE	→↘↓↙←+KK
SKULL STING	↓↑+K(空中可)	HELL DUNK	→↓↘+PP
HELL'S GATE	←↙↓↘→+K	DARK FORCE	
DEATH PHRASE	→↓↘+K(GC专用)	最终形态：ULTIMATE UNDEAD	同时按同等威力的P+K

那一夜，在坟场的死者忽然复活，并袭击村子。
但她却被封印在黑暗之中……
于是，HSIEN－KO 便以“异形转身之术”，令自己变成一个僵尸，与夜魔们战斗，希望能救回生母……
最后，HSIEN－KO 力竭而死……
她们经过轮回，成为了一对可爱的孪生姊妹。
在她们16岁那年，她们同时梦见一个女子……
那女子赐予了她们不可思议的力量。那个女子，相信就是她们前生的母亲……
JEDAH 的出现，令到魔界大乱。她们受到那女子的引导，再次使出“异形转身术”……
她们要与夜魔们对抗……



种族：CHINESE GHOST
出生地：中国
诞生年份：1730年
身高：155cm
体重：43kg

特殊技		EX 必杀技	
空中 DASH	空中→→或←←	地灵刀	←↙↓↘→+KK
必杀技		天雷破	轻K、重K、中P、中P、↑
暗器炮	↓↘→+P	中华爆弹	←↙↓↘→+PP
返响器	↓↙←+P(空中可)	DARK FORCE	
旋风舞	→↓↘+P(空中可、GC可)	大暴走：猛离魂	同时按同等威力的P+K
放天击	近敌时→↘↓↙←+中或重P		

约5000年前，ANAKARIS 一世在埃及统治着一个被誉为无敌的国家。
在该国的繁荣达到顶点时，ANAKARIS 向他的人民演说。
“为了能使我们的繁荣直至永远，在我死后，更要将我放进金字塔。那样，我便会成为神，并会一直守护你们。”如他所愿，他的木乃伊被安放入金字塔中。然而，他的王国却被消灭了……
在金字塔中安睡了5000年的 ANAKARIS，终于获得力量，并复活了……
他站在金字塔的顶上，看着他的王国，但所有的人民都消失了，只剩下黄沙一片……
他十分惊讶，他的直觉告诉他，现在是数千年后的未来……
于是他决定回到过去，阻止王国的灭亡……



种族：MIRRA
出生地：埃及
诞生年份：B.C.2664年
身高：270cm
体重：500g－500kg(可变)

特殊技		MIRRA DROP	↓↘→+P
大行进	START+PPP	EX 必杀技	
二段 JUMP	地上↑或浮起后↑	奈落之穴	←↙↓↘→+KK
咎之穴	被打 DOWN 时→↓↘+K	PHARAOH MAGIC	中K、轻P、↓、轻K、中P(空中可)
必杀技		PHARAOH SALVAGE	重K、中P、↓、中K、重P(空中可、SB需要两行)
棺之舞	↓↓+P或K	PHARAOH DECORATION	重K、中P、轻K、↓、轻P、中K、重P(空中可、SB需要三行)
王家之制裁	空中↓↘→+P		
言灵返(吸收)	↓↙←+K	真实之教	→↓↘+PP(GC专用)
言灵反(吐出)	↓↘→+K	DARK FORCE	
COBRA BLOW	←→+P	分离攻击：PHARAOH SPILT	同时按同等威力的P+K

以崭新面貌出现在玩者面前的新一代街头战士！

街头霸王 3

STREET FIGHTER Ⅲ(NEW GENERATION)

机种:ARC　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT

故事背景

本作最终将要面对的是一位名为 GILL 的野心家……

GILL 是一个在公元前便在黑暗中支配世界的秘密组织的领袖，该组织的目的，是要在公元 2200 年将地球改变为一个所谓的“理想社会”。

该组织选择领袖的标准非常的严格，每隔 24 年，便要由领袖参照遗传学理论从 1024 对夫妇的孩子中选拔出侯选人，经过四柱推命、风水、占星术等做出筛选，然后再对几位精英进行教育，无数次的考验之后，仅存的一人便可成为未来的领袖。

GILL 是秘密组织历代领袖中最出色的一个，他决心凭自己的双手在有生之年完成组织的宿愿，建立“理想社会”，但他所确定的时间比 2200 年足足早了二百年！

GILL 有着作为领袖所必需的冷静的判断力和坚强的意志，此外他还有着操纵冰和火的能力，绝对称得上是世界上最强悍的格斗家。

GILL 的兴趣也非常独特，那就是着力于研究世界上那些注重精神性的艺术以及格斗术，他希望能创造出一种完美的技巧，并把这当作建立“理想社会”的必要因素之一。

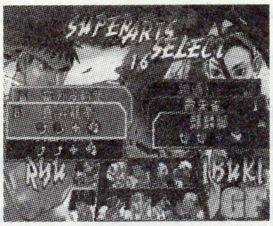
为了达成理想，GILL 开始向世界上所有著名的格斗家挑战，“街头战士”们的热血之旅便由此展开……

基本系统解说

基本操作

使用 8 方向的摇杆与 6 个按钮，拳脚各 3 个，有轻、中、重的分别。一般来说，上面 3 个是拳，下面 3 个是脚，上(下)的 3 个拳(脚)，由左到右为轻拳(脚)，中拳(脚)，重拳(脚)。必杀技、特殊技以及摔投技必须以摇杆输入特定的方向与顺序，加上按钮才能使出。(注:SF3 没有空防)

SUPER ARTS



在选人之后，会有选 SUPER ARTS 的画面，每人都有 3 种绝技，但只能选一种来使用。各 SUPER ARTS 的 SUPER 能量计长度都不同，较短的表集气时间较短，给对手的伤害也较小。相反的，能量计越长集气时间越长，威力也较大。每一个 SUPER ARTS 的 MAX 数也不同，所以选择 SUPER ARTS 变成对战时重要的武器，在选人之後，会有选 SUPER ARTS 的画面，每人都有 3 种大绝招，你必须选一个最适当的再进入战斗，不然胜利机会不大。

Blocking

本技巧不需要消耗 SUPER 能量计中的能量，在成功的 Blocking 对手攻击之后，可以输入招式来反击对方。

＊上段及空中远离地面时的 Blocking：当对手攻击打到时，把摇杆移到前。

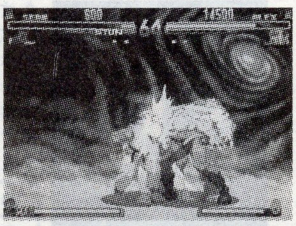
＊下段及空中接近地面时的 Blocking：当对手攻击打到时，把摇杆移到下。

成功后会出现像 ZERO COUNTER 的发光动作，然后再输入招式。如此一来，虽然输入变麻烦了，不过反击的招式却能自由发挥。

LEAP ATTACK(中段技)

输入↓↓+P or K 后，会出现像小跳跃的攻击招式，对手不能蹲下挡。

Stun 表(晕倒表)



在体力表下面有一小表，当你被攻击时，Stun 表会上升，当出现"Stun"时，会晕掉。每个人的 Stun 表的长度也不同，此外，当不受攻击时，Stun 表会慢慢下降，所以尽量用连续技来攻击对手吧！

前冲或后退

快速输入→→为前冲，←←为后退，移动中没有无敌，另外每个人移动的速度与距离也都不同。

QUICK STANDING

被打倒或被摔时，在落地一瞬间输入↓，会后滚起来。

大跳

输入↓↑为垂直大跳跃，空中追打时需要用大跳跃。

肯 KEN



必杀技

技名	使用法
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↘↓+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K

SUPER ARTS

技名	使用法
升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
神龙拳	↓↘→↓↘→+K 连打
疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→+K

特殊技:→+中 K(闪电踝割),中 K 按著不放时,会变成像 SSF2X 的扩蹴→闪电踝割

连续技:→+中 K 按著不放→SUPER ARTS
跳大 PorK→蹲下大 Por 中 K→大波动拳 or 大升龙拳 or SUPER ARTS
站立中 P→站立大 P→大波动拳 or 大升龙拳 or SUPER ARTS
跳大 P→蹲下大 P→大波动拳→SUPER ARTS
跳到背后中 K→站立中 P→站立大 P→SUPER ARTS

隆 RYU



必杀技

技名	使用法
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
上段足刀蹴	←↙↓↘→+K

SUPER ARTS

技名	使用法
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
真·升龙拳	↓↘→↓↘→+P
雷刃波动拳	↓↘→↓↘→+P

特殊技:→+中 P

连续技:跳大 PorK→蹲下大 Por 中 K→大波动拳 or 大升龙拳 or 大龙卷旋风脚 orSUPERART
跳大 P→蹲下大 P→大波动拳→SUPER ARTS
跳到背后中 K→站立中 P→站立大 P→大波动拳 or 大升龙拳 or 大龙卷旋风脚 orSUPER ART
真·升龙拳→(前冲)→大波动拳 or 大升龙拳

艾立克斯 ALEX



必杀技

技名	指令
FLASH CHOP	↓↘→+P
AIR STAND HIT	↓储↑+K
FLYING KNEE DROP	→↓↘+K
POWER BOMB	→↘↓↙←+p
FLYING CROSS CHOP	(空中)↓+大 P

SUPER ARTS

技名	使用法
HYPERBOMB	360 度+P
BOOMERANGRAID	↓↘→↓↘→+P
STUNGUNHEADBUTT	↓↘→↓↘→+P

连续技:站立小 P or 中 K→小 FLASH CHOP
FLYING CROSS CHOP→蹲下大 P→AIR STAND HIT
中 or 大 FLASH CHOP→POWER BOMB
蹲下小 P→蹲下中 P→AIR STAND HIT or POWER BOMB

达德利 DUDLEY



必杀技

技名	使用法
JET UPPER	→↓↘+P
MACHINE GUN BLOW	←↙↓↘→+P
DUCKING STRAIGHT	←↙↓↘→+K,后 P
DUCKING UPPER	←↙↓↘→+K,后 K
CROSS COUNTER	→↘↓↙←+P

SUPER ARTS

技名	使用法
ROCKET UPPER	↓↘→↓↘→+P
ROLLING THUNDER	↓↘→↓↘→+P
COUKSCREW BLOW	↓↘→↓↘→+P

特殊技:→+小 P/→+大 P/→+中 K/→+大 K
(使用率高/对付扫腿用(中距离)/中段技用/下挡不可)

连续技:站立小 P→站立中 P→站立中 K
站立小 K→站立中 K→站立中 P→站立大 P(5HIT)
蹲下小 K→站立 or 蹲下中 K
→+大 K→站立中 K

耶莲娜 ELENA



必杀技

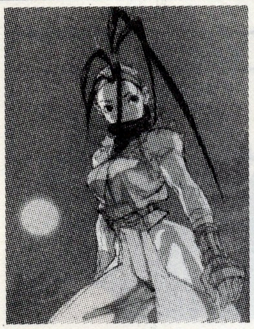
技名	使用法
SCRATCH WHEEL	→↓↘+K
RHINO HORN	←↙↓↘→+K
THREAT SMASH	→↘↓↙←+P

SUPER ARTS

技名	使用法
SPINNING BEAT	↓↘→↓↘→+K
BRAVE DANCE	↓↘→↓↘→+K
HEALING	↓↘→↓↘→+P

特殊技:↘+大 K(SLIDING)/→+中拿(中段投)

连续技:蹲下小 or 中 K→SCRATCH WHEEL
(对手在空中)THREAT SMASH→跳中 K or SCRATCH WHEEL(空中追打技)
中 or 大 THREAT SMASH or SCRATCH WHEEL(1HIT)→BRAVE DANCE
跳中 K→蹲下小 K→小 THREAT SMASH or SCRATCH WHEEL or BRAVE DANCE
跳中 K→蹲下小 K→中 or 大 THREAT SMASH→BRAVE DANCE
站立小 K→站立中 K(CHAIN 连续)



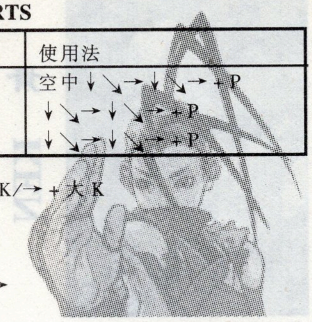
息吹 IBUKI

必杀技

技名	使用法
KUNAI(苦无)	(空中)↓↘→+P
RAIDA(雷打)	→↘↓↙←+P
KUBIORI(首折)	←↙↓↘→+K
KAZAKIRI(风斩)	→↓↘+K
TSUMUZI(旋)	↓↙←+K・K
HIEN(飞燕)	←↓↙+K

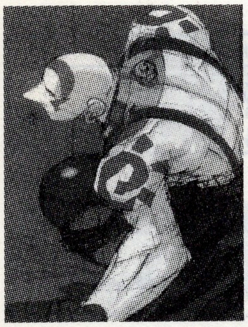
SUPER ARTS

技名	使用法
霞朱雀	空中↓↘→↓↘→+P
铠通	↓↘→↓↘→+P
破心冲	↓↘→↓↘→+P



特殊技:→+中K/→+大K

连续技:飞燕→苦无 or 霞朱雀
跳大P→站立小K→站立中K→风斩 or 旋(第一段时)→
破心冲→(前冲)→站立大K→风斩



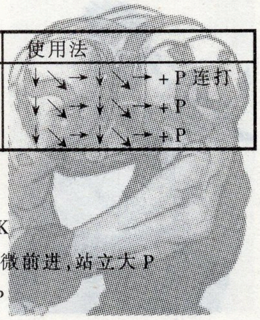
尼克罗 NECRO

必杀技

技名	使用法
ELECTRICBL AST	→↓↘+P连打
TORNADO HOOK	←↙↓↘→+P
FLYING VIPER	↓↙←+P
SNAKE FANG	←↙↓↘→+K
RISING COBRA	↓↙←+K

SUPER ARTS

技名	使用法
MAGNETIC STORM	↓↘→↓↘→+P连打
SLAM DANCE	↓↘→↓↘→+P
ELECTRIC SNAKE	↓↘→↓↘→+P



特殊技:←+中K/(空中)↓+K(按K不可)/←+中P/(室中)←+大K

连续技:跳中P→蹲下小P→TORNADO HOOK→MAGNETIC STORM→稍微前进,站立大P
跳中P→蹲下小P→站立中P→站立中K→稍微前进,站立大P



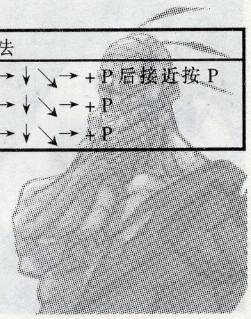
奥若 ORO

必杀技

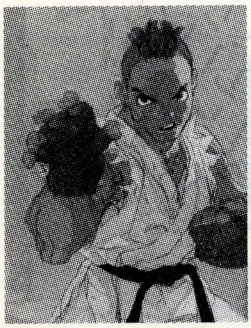
技名	使用法
日轮掌	←储→+P
鬼叹息	↓储↑+P
仁王力	→↘↓↙←+P
人柱渡	↓↘→+K(空中亦可)

SUPER ARTS

技名	使用法
鬼神力	↓↘→↓↘→+P后接近按P
夜行魂	↓↘→↓↘→+P
天狗石	↓↘→↓↘→+P



连续技:蹲下小K→小人柱渡(到对手背后)→投摔
站立中K→仁王力



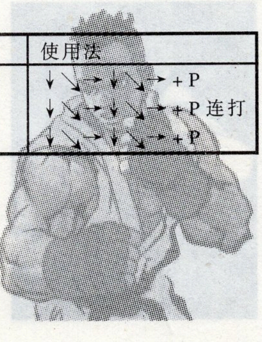
翔 SEAN

必杀技

技名	使用法
SEAN TACKLE	←↙↓↘→+P按住
DRAGON SMASH	↓↙←+K
TORNADO	↓↘→+K
RYUBIKICK 前滚	↓↙←+P

SUPER ARTS

技名	使用法
HADOU BURST	↓↘→↓↘→+P
SHORYU CANNON	↓↘→↓↘→+P连打
HYPER TORNADO	↓↘→↓↘→+P



连续技:跳大PorK→蹲下中K→大TORNADO
站立中P→站立大P→SHORYU CANNON
跳到背后中K→站立中P→站立大P→SHORYU CANNON



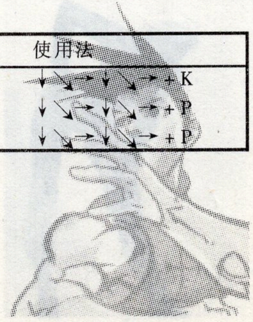
原&扬 YUN&YANG

必杀技

技名	使用法
虎扑子	↓↙←+P
绝招步法	↓↘→+P
穿弓腿	↓↘→+K
前方转身	→↘↓↙←+K
雷击蹴	空中↘+K

SUPER ARTS

技名	使用法
转身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
幻影阵	↓↘→↓↘→+P



特殊技:→+K

连续技:站立中K(空中追打开始)→大绝招步法
大穿弓腿→转身穿弓腿 or 枪雷连击



超级英雄们聚会一堂展开一场华丽大战！

美国英雄对街头霸王

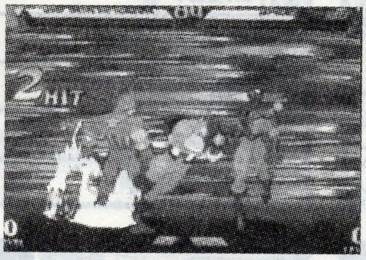
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

机种：ARC　厂商：CAPCOM　类型：对战 ACT

风云变幻新系统

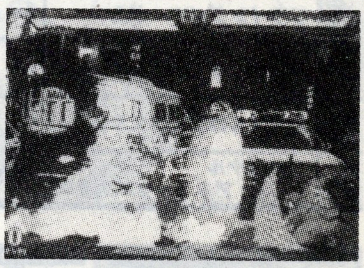
空中打击

将对手打至空中，然后再连续用各种攻击对其进行追打，在这过程中可以自由的组合招式，其爽快感比超必杀技还要高得多。



VARIABLE ASSIST

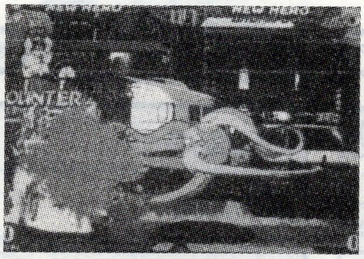
新增的援护攻击，不需要使用能量。共通指令是中P+中K。

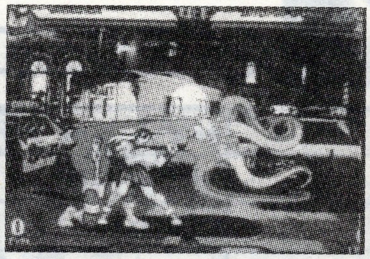


美国英雄与街头霸王称得上是史上最强的战士！

VARIABLE ATTACK

这是交换同伴时进行的攻击，共通指令为大P+大K，但在本作中避免了前作以换人来屈人的缺点，硬直时间变长了。





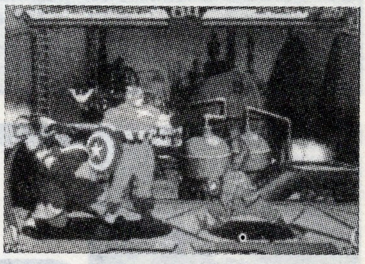
在每一战中如果能始终保持清醒可不是件容易的事情！

本作被认为是2D格斗游戏的顶级作品，不容错过！

HYPER COMBO

在前作中所有角色的超必杀技便已经够华丽了，但到了这一代却更上一层楼，各人物拥有1至3种令人眼花缭乱的HYPER COMBO。不仅有波动系，还有突进系、乱舞系及摔投系，威力极大而且画面极为夸张，使用的时候充满了迫力。

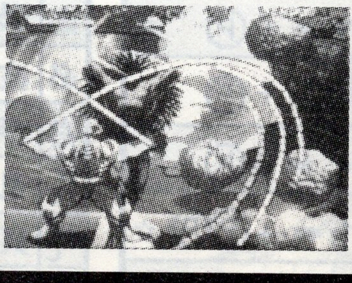


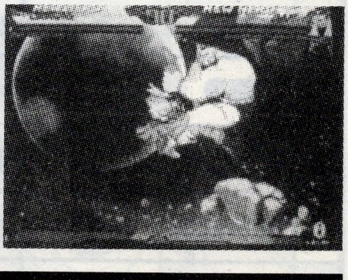


一经推出便名列日本街机排行榜的前十名之内，彩声不断！

VARIABLE COMBINATION

这是本作中最为可观的技巧，其火爆的程度可以说是目前格斗游戏之最。共通指令为←↙↓+大P+大K，但『VARIABLE COMBINATION』要消耗二行能量，虽然威力十分强，可惜一旦失手便会白白浪费大量能量，反而得不尝失，所以看准机会再使用吧。





招式注解　P：拳　K：脚　超级跳跃：↓↑或KKK



恐怖的俄罗斯肉弹

桑吉尔夫

空中打击开始技：蹲下中 P

必	スクリューパイルドライバー	レバー1回転＋Ⓟ	☆
必	ダブルラリアット	ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)	☆
必	フライングパワーボム	←↙↓↘→＋Ⓚ	
必	バニシングフラット	→↓↘＋Ⓟ	
必	エリアルロシアンスラム	→↓↘＋Ⓚ	
HC	ファイナルアトミックバスター	レバー1回転＋ⓅⓅ	



超级的大傻瓜

丹

空中打击开始技：站立大 P

必	我道拳	↓↘→＋Ⓟ
必	晃龍拳	→↓↘＋Ⓟ
必	断空脚	↓↙←＋Ⓚ
必	ヨロシク火引	↓↘→＋Ⓚ
HC	震空我道拳	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	晃龍烈火	↓↘→＋ⓀⓀ
HC	必勝無頼拳	↓↙←＋ⓀⓀ

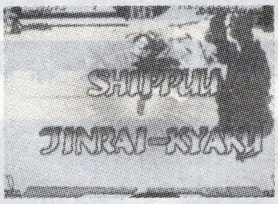


中国的美女格斗家

春丽

空中打击开始技：站立大 P

必	気功拳	←↙↓↘→＋Ⓟ	
必	天翔脚	→↓↘＋Ⓚ	
必	百裂脚	Ⓚ連打	☆
必	旋円蹴	→↘↓↙←＋Ⓚ	
HC	気功掌	↓↘→＋ⓅⓅ	
HC	千裂脚	↓↘→＋ⓀⓀ	
HC	覇山天翔脚	→↓↘＋ⓀⓀ	



金发的超级战士

肯

空中打击开始技：蹲下大 P

必	波動拳	↓↘→＋Ⓟ	☆
必	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ	☆
必	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ	☆
HC	昇竜裂破	↓↘→＋ⓅⓅ	
HC	神龍拳	↓↘→＋ⓀⓀ	



永远的主人公

隆

空中打击开始技：蹲下大 P

必	波動拳	↓↘→＋Ⓟ	☆
必	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ	
必	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ	☆
HC	真空波動拳	↓↘→＋ⓅⓅ	☆
HC	真空竜巻旋風脚	↓↙←＋ⓀⓀ	

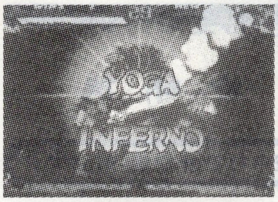


热血的女高中生

樱花

空中打击开始技：蹲下大 P

必	咲桜拳	↓↘→＋Ⓟ	☆
必	波動拳	↓↙←＋Ⓟ	☆
必	春風脚	↓↙←＋Ⓚ	
HC	乱れ桜	↓↘→＋ⓅⓅ	
HC	真空波動拳	↓↙←＋ⓅⓅ	
HC	春一番	↓↙←＋ⓀⓀ	



神秘的瑜珈修行者

达尔锡

空中打击开始技:站立中 P

必	ヨガファイヤー	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	ヨガフレイム	→↘↓↙←＋Ⓟ
必	ヨガブラスト	→↘↓↙←＋Ⓚ
必	ヨガテレポート	→↓↘(←↓↙)＋ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)
HC	ヨガインフェルノ	↓↘→＋ⓅⓅ ☆
HC	ヨガストライク	↓↘→＋ⓀⓀ



强横的代名词

豪鬼

空中打击开始技:蹲下大 P

必	豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
必	竜巻斬空脚	↓↙←＋Ⓚ ☆
必	阿修羅閃空	→↓↘(←↓↙)＋ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)
必	天魔空刃脚	空中で↓↘→＋Ⓚ
HC	滅殺豪波動	↓↙←＋ⓅⓅ
HC	滅殺豪昇龍	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	天魔豪斬空	空中で↓↘→＋ⓅⓅ



黑暗的统治者

贝加

空中打击开始技:站立大 P

必	サイコショット	←↙↓↘→＋Ⓟ
必	サイコフィールド	→↘↓↙←＋Ⓟ
必	ダブルニープレス	←↙↓↘→＋Ⓚ ☆
必	ヘッドプレス	↓溜め↑＋Ⓚ ☆
必	飛行	↓↙←＋ⓀⓀ ☆
HC	サイコクラッシャー	↓↘→＋ⓅⓅ ☆
HC	ニープレスナイトメア	↓↘→＋ⓀⓀ

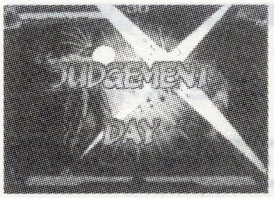


古怪顽皮的角色

宪麻吕

空中打击开始技:站立大 P

必	スーパー ファンタスティックトレジャー	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	グレートファイティングジャンプ	→↓↘＋Ⓟ
必	ローリングパワフルアームズ	↓↘→＋Ⓚ
HC	ハイパー ストロングミラクルトレジャー	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	ウルトラバラエティ プライベートメモリーズ	↓↘→＋ⓀⓀ
HC	アルティメット グランドチャンピオンジャンプ	→↓↘＋ⓅⓅ

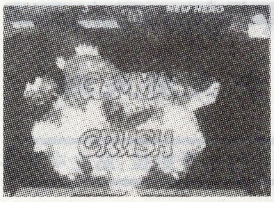


疯狂的巨大野兽

黑心

空中打击开始技:蹲下大 P

必	ダークサンダー	←↙↓↘→＋Ⓟ
必	インフェルノ	→↘↓↙←＋Ⓟ
HC	アーマゲドン	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	ジャッジメントデイ	↓↙←＋ⓅⓅ ☆
HC	ハートオブダークネス	↓↘→＋ⓀⓀ



变形的医学怪人

巴鲁克

空中打击开始技:站立大P或蹲下大P

	ガンマトルネード	→↘↓↙←＋Ⓟ
	ガンマスラム	↓↘→＋Ⓟ
	ガンマチャージ	←溜め→＋Ⓚ
	ガンマチャージ(対空)	↓溜め↑＋Ⓚ
	ガンマウェイブ	↓↘→＋ⓅⓅ
	ガンマクラッシュ	↓↙←＋ⓅⓅ



正义的守护者
美国队长

空中打击开始技:站立中P或蹲下大P

必	シールドスラッシュ	↓↘→+Ⓟ	☆
必	スターズ&ストライプス	→↓↘+Ⓟ	
必	チャージングスター	↓↘→+Ⓚ	
HC	ファイナルジャスティス	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	ハイパーチャージングスター	↓↘→+ⓀⓀ	
HC	ハイパースターズ&ストライプス	→↓↘+ⓅⓅ	



灵活无双的高手
蜘蛛侠

空中打击开始技:站立中P

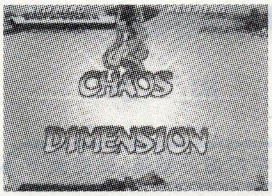
必	ウェブボール	↓↘→+Ⓟ	☆
必	スパイダースティング	→↓↘+Ⓟ	
必	ウェブスイング	↓↙←+Ⓚ	☆
必	ウェブスロー	→↘↓↙←+Ⓟ	
HC	マキシマムスパイダー	↓↘→+ⓅⓅ	☆
HC	クローラーアサルト	↓↘→+ⓀⓀ	



沸腾的狂野之血
狼人

空中打击开始技:站立大P

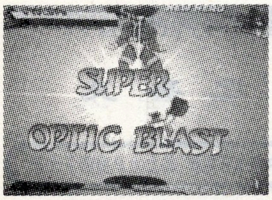
必	バーサーカーバレッジ	↓↘→+Ⓟ	
必	トルネードクロウ	→↓↘+Ⓟ	
必	ドリルクロー	中Ⓟ+弱Ⓚ+レバー	☆
HC	バーサーカーバレッジX	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	フェイタルクロー	→↓↘+ⓀⓀ	☆
HC	ウェポンX	→↓↘+ⓅⓅ	



残暴的异种生物
异形

空中打击开始技:站立中P

必	ミスティックステア	←溜め→+Ⓟ	☆
必	ミスティックスマッシュ	←溜め→+Ⓚ	
必	ディバイタリゼーション	相手の近くで →↘↓↙←+Ⓚ	
HC	カオスディメンション (3ゲージ消費)	↓↘→+ⓅⓅ 後に中・大攻撃	
HC	カオススプリット	↓↘→+ⓀⓀ	



X-MAN的领袖
萨克罗夫斯

空中打击开始技:站立中P

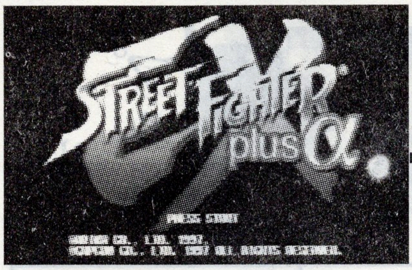
必	オプティックブラスト	↓↘→+Ⓟ	☆
必	ライジングアッパーカット	→↓↘+Ⓟ	
必	サイクロンキック	↓↙←+Ⓚ	
必	ランニングネックブリーカードロップ	←溜め→+Ⓚ	
HC	メガオプティックブラスト	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	スーパーオプティックブラスト	→↘↓+ⓅⓅ	☆



邪恶的歌舞伎
红色欧米加

空中打击开始技:站立中P

必	カーボナディウムコイル(※)	↓↘→+Ⓟ	☆
必	(※から派生)デスファクター	Ⓟ連打	☆
必	(※から派生)エナジードレイン	Ⓚ連打	☆
必	オメガストライク	↓↘→+Ⓚ	
HC	オメガデストロイヤー	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	オメガスマッシャー	空中で →↓↘+ⓅⓅ	



街头战士们在3D的舞台上大显身手!

街头霸王EX PLUS α

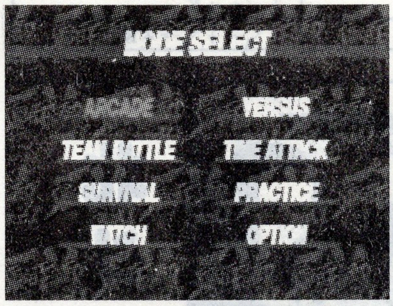
STREET FIGHTER EX PLUS α

机种:PS　　厂商:CAPCOM　　类型:对战 ACT

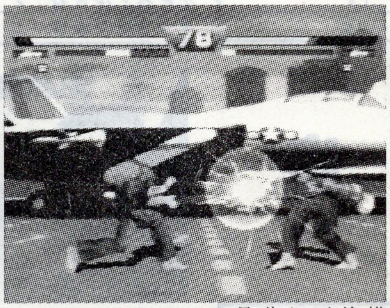
作为著名2D格斗游戏的"街头霸王"此次改以3D形式登场,其崭新的系统以及流畅的操作手感都令人再次为之赞叹不已!本作可以说是历代中登场人物最多的,除了几位经典角色外,还有著名具特色的NEW CHALLENGER!

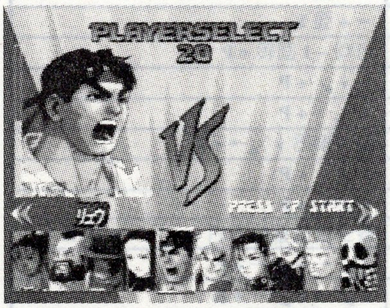
多种多样的模式

在本游戏中,有多种模式可供玩家选择:



ARCADE是传统的过关模式,一共会有十位角色作为你的对手登场,在通关后,有CG播放。





VERSUS是对战模式,"街头霸王"系列特有的魅力,在这一模式中将得到最完美的体现。

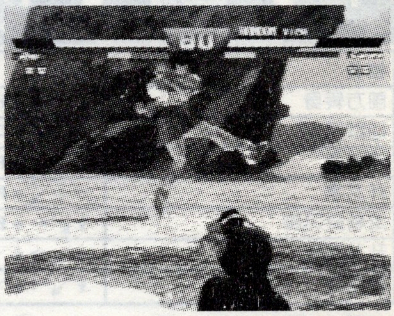
TEAM BATTLE是分组对战模式,玩者可以选择自己喜爱的几位角色组队进行战斗。

TIME BATTLE是时限战斗模式,这是让玩者测试一下自己究竟能以多快的速度将对手击倒。

SURVIVAL是挑战模式,玩者可任选一人以一槽体力应战,战斗虽是进行一回合,但若想打倒所有对手却需要极高的技术和耐力。

PRACTICE是训练模式,玩者可在这一模式中练习基本功和连续技,特别是其中的EXPERP MODE会给玩者提出各种难题(各种匪疑所思的连续技),如果你能顺利将其完成,不仅可以得到几名隐藏人物更可将自己的技术提高到一个新的境界。

WATCH是观战模式,通过这一模式玩者可以学会许多对战技巧并且可以更换角色欣赏CPU凌利的攻势。



OPTION是功能选择,都是些玩者所熟悉的设定,需要注意的是最好能将记忆卡的自动记忆功能开启。

本作中新增设的系统

令人惊异的抵消技

这在本作中被称为"SUPER CANCEL"的设计为游戏增加了许多魅力,其特点是可将超必杀技抵消,其后可连接出另一个超必杀技,有几位人物是可将3个超必杀技连在一起使用的,这不仅可给对手造成极大伤害,更可享受到前所未有的爽快感!



防御不能

这是在"街头霸王"中首次出现的攻击方式,只要同时按下重拳+重腿键,便可使出令对手防御不能的技巧,它不仅可破坏防御势态还可将其打晕,这之后便可以上前去以必杀技或连续技痛殴对手。

空中追打

角色在空中受到攻击时,会出现因攻击属性所造成的硬直时间,这时便可利用本作特有的"空中追打"对其进行攻击,此外,当角色进行跳跃攻击被对手以对空技打中后,也可以用"SUPER CANCEL"来连接必杀技以造成"空中追打",这样对战时的变化便更加丰富了。



ドクトリン・ダーク

技名	出招
KNIFE ナイトメア	→+中P
DEATH スピンキツク	→+中K
KILL ブレード	→↓↘+P
DARK ワイヤー	↓↘→+P
DARK スパーク	DARK ワイヤー后P
DARK ホールド	DARK ワイヤー后←+P
EX—プロシフ	↓↘→+K
KILL ドランプ	↓↘→↓↘→+P
DARK シヤヅグル	↓↘→↓↘→+K



プルム・プルナ

技名	出招
フェミナウインド	ジャンプ中↑
アラクル・リスト	→+P
アラクル・リスト	空中↓+中P
ダンス・ウインド	空中↓+中P或强P
ドリル♠プルス	↓↘→+K
プリム♦キツク	→↓↘+K
テネル♣キツク	↓↙←+K
レスアル★カーナ	↓↘→↓↘→+K
プラエク♥ラーム	↓↙←↓↙←+K



肯

技名	出招
前方转身	↓↙←+P
地狱风车	空中↓+中P或强P
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
神龙拳	↓↘→↓↘→+K



北斗

技名	出招
肘崩	→+强P
刈蹴	→+强K
流水	方向－1回转+P
护流攻	←↓↙+P
肘激崩	↓↘→+P
掌激破	肘激崩后↓↘→+P
振空击	↓↙←+P
振脚击	↓↙←+K
振	振空击或振脚击后↓↙←+P或K
气练射	↓↙←↓↙←+P
击凤技	↓↙←↓↙←+K



ダルシム

技名	出招
挑衅	空中→↗↑↖←+K
ドリル头突	空中↓+强P
ドリルキツク	空中↓+K
ヨガテレポート	→↓↘+P3或K3同时押
ヨガテレポート	←↓↙+P3或K3同时押
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	↓↙←+P
ヨガブラスト	↓↙←+K
ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→+P
ヨガドリルキツク	空中↓↘→↓↘→+K
ヨガレジエンド	↓↙←↓↙←+K



アレン・スナイダー

技名	出招
うらやー!キツク	→+中K
ヴォルティングキツク	→↘↓↙←+K
ソウルフォース	↓↘→+P
ライジングドラゴン	→↓↘+P
ジャスティスフィスト	←↓↙+P
ファイヤーフォース	↓↘→↓↘→+P
トリプルブレイク	↓↘→↓↘→+K



カイリ

技名	出招
龙武	→+中K
神气发动	↓↘→+P
魔龙裂光	→↓↘+P
魍魉滑旋	↓↙←+K
神鬼发动	空中↓↘→↓↘→+P
豺狼凶手	↓↙←↓↙←+P
雅龙灭蹴	空中↓↘→↓↘→+K
凶邪连舞	弱P、弱P、→、弱K、强P



サイクロイドβ

技名	出招
β旋风脚	→+中K
β前方转身	↓↙←+P
βシュートアツパー	→↓↘+P
βジャスティスフィスト	←↓↙+P
βプリム◆キツク	→↓↘+K
β飞燕蹴	↓↙←+K
β龙卷旋风脚	↓↘→+K
βKILLトランプ	↓↘→↓↘→+P
β雅龙灭蹴	空中↓↘→↓↘→+K
β鬼燕翔	↓↘→↓↘→+K
β真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+K



春丽

技名	出招
双掌打	→+中P
鹰爪脚	空中↓+中K
龙星落	空中↓+中Por强P(空中投)
百裂脚	K连打
倒旋腿	↓↘→+K
飞燕蹴	↓↙←+K
气功掌	↓↘→↓↘→+P
千裂脚	↓↘→↓↘→+K



豪鬼

技名	出招
旋风脚	→+中K
天魔空刃脚	空中↓+中K
前方转身	↓↙←+P
阿修罗闪空(前移动)	→↓↘+P或K
阿修罗闪空(后移动)	→↓↙+P或K
豪波动拳	↓↘→+P
豪升龙拳	→↓↘+P
灼热波动拳	→↘↓↙←+P
斩空波动拳	空中↓↘→+P
龙拳斩空脚	↓↙←+K
灭杀豪波动	↓↙←↓↙←+P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→+P
天魔豪斩空	↓↘→↓↘→+P(空中)
瞬狱杀	弱P、弱P、→、弱K、强P



隆

技名	出招
旋风脚	→+中K
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
真空龙拳旋风脚	↓↙←↓↙←+K



古烈

技名	出招
スピニングボツクナツクル	→+强P
ローリングソバツト	←或→+中K
ヘビースタブキツク	←或→+强K
フライングバスタードロツプ	空中↓+中P或强P
ソニツクブーム	←储→+P
サマーソルトキツク	↓储↑+K
オープニングギャンビツト	←储→←→+P
ダブルサマーソルトキツク	↙储↘↙↗+K



解开血之封印的北斗

技名	出招
肘崩	→+强 P
刈蹴	→+强 K
流水	方向－1 回转+P
肘激崩	↓↘→+P
掌怜击	↓↙←+P
脚　击	↓↙←+K
气连身	↓↙←↓↙←+P
击凤技	↓↙←↓↙←+K
连升击	↓↘→↓↘→+P
连舞	弱 P、弱 P、→、弱 K、强 P



クラッカー・ジャック

技名	出招
ダッシュストレート	←储→+P
ダッシュアッパー	←储→+K
ファイナルパンチ	P3 或 K3
バッティングヒーロー	←↙↓↘→+P
サッカーボールキック	←↙↓↘→+K
クレイジージャック	←储→←→+P
レイジングバッファロー	←储→←→+K
ホームランヒーロー	↓↙←↓↙←+P



ザンギエフ

技名	出招
フライングボディアタック	空中↓+强 P
ストマックブロック	背后←或→+中 K 或强 K
ダブルラリアット	P3 同时押
クイックダブルラリアット	K3 同时押
スクリューパイルドライバー	360 度回转+P
ロッアンスープレックス	360 度回转+K
ファイナルアトミックバスター	720 度回转+P
スーパーストンピング	↓↘→↓↘→+K



ガルダ

技名	出招
斩鬼	→+强 P
狂蛇	→+强 K
袭鬼	空中↓+中 P 或强 P
舞	→↓↘+P3 同时押
袭牙	↓↘→+P
鬼斩	→↓↘+P
蛇斩	←↓↙+P
雷牙	→↓↘+K
轰牙	←↙↓↘→+K
鬼燕翔	↓↘→↓↘→+P
鬼燕舞	↓↙←↓↙←+P



樱花

技名	出招
挑发	弱 K、弱 K、←、弱 P、强 P
波动拳	↓↘→+P
升樱拳	→↓↘+P
春风脚	↓↙←+K
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
乱樱	↓↘→↓↘→+K
春一番	↓↙←↓↙←+K
春狱杀	弱 P、弱 P、→、弱 K、强 P



ベガ

技名	出招
ベガワープ	→↓↘+P3 或 K3 同时押
ベガワープ	←↓↙+P3 或 K3 同时押
サイコクラッシャー	←储→+P
ダブルニープレス	←储→+K
ヘッドプレス	↓储↑+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス后 P
サイコキャノン	←蓄力→←→+P
ニープ?スナイトメア	←蓄力→←→+K



杀意之波动隆

技名	出招
旋风脚	→+中K
阿修罗闪空(前移动)	→↓↘+P3或K3同时押
阿修罗闪空(后移动)	←↓↙+P3或K3同时押
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+K
灭灭豪升龙	↓↘→↓↘+K
瞬狱杀	弱P、弱P、→、弱K、强P



ブレア・デイム

技名	出招
手刀	→+中P
ステツプサイドキツク	→+中K
シュートアツパー	→↓↘+P
スライディングアロー	↓↘→+K
ライトニングニー	→↓↘+K
シュートキツク	↓↙←+K
ミラージュコンボキツク	↓↘→↓↘→+P
スピンコイドシュート	↓↘→↓↘→+K



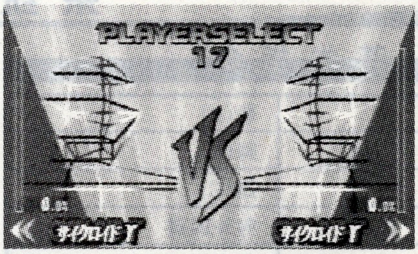
ダラン・マイスター

技名	出招
ガンジスDDT	空中↓+中P或强P
ラリアツト	→↓↘+P
ダランキャツチ	←↓↙+P
ガンジスDDT	→↓↘+K
ブラフマボム	360度回转+P
インドラ桥	360度回转+K
黄昏ラリアツト	↓↘→↓↘→+P
インドラ~桥	↓↙←↓↙←+K
超绝鬼神ボム	720度回转+P



スカロマニア

技名	出招
挑衅	→↘↓↙←↖↑+P
ステツプインアツパー	→+中P
かかと落とし	→+中K
スカロダツシュ	→→
スカロバツク转	←←
スカロクラツシヤー	↓↘→+P
スカロヘツド	→↓↘+P
スカロダイブ	←↓↙+P
スカロスライダー	↓↘→+K
スカロトカチエフ	←↓↙+K
スーパースカロクラツシヤー	↓↘→↓↘→+P
スーパースカロスライダー	↓↘→↓↘→+K
スカロドリーム	弱P、弱P、→、弱K、强P
スカロドリームフ	スカロドリーム中、弱P中
アイナル	K↓←→→↓←



サイクロイドγ

技名	出招
γヘビースタブキツク	←或→+强K
γ天魔空刃脚K	空中↓+中K
γダンス・ウインド	空中↓+中P或强P
γバスタードロツプ	空中↓+中K或强K
γ百裂脚	K连打
γスカロクラツシヤー	←储→+P
γスライテイングアロー	←储→+K
γファイナルバンチ	P3或K3储
γヘツドプレス	↓储↑+P
γサマーソルトキツク	↓储↑+K
γレスアル★カーナ	↙储↘↙↗+P
γダブルサマーソルトキツク	↙储↘↙↗+K
γ轰牙	←储→←→+P
γニープレスナイトメア	←储→←→+K

补遗:有趣的"BONUS GAME"模式

肯定有不少玩者还记得过去"街霸"系列中的奖分模式,其实在本作中也是可以进入该模式的。方法是首先要进入"PRACTICE"模式,只要玩者能够完成游戏所要求的220种以上招式,那么OPTION PLUS便会出现,在那里的TIPS 15将向大家讲解如何进入"BONUS GAME",这样你便能再度体会"打木桶"的乐趣。此外,还可以从这里得到许多珍贵的情报,各位千万不要错过呀!



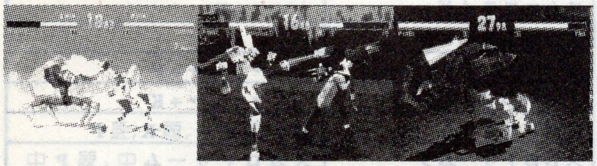
感觉颇象"VR 战士 2"的机器人对战游戏!

零式装甲 2

ZERO DIVIDE2(THE SECRET WISH)

机种:PS　　厂商:ZOOM　　类型:对战 ACT

在两年以前,*ZOOM* 曾推出过本系列的第一代,其与众不同的地方便是完全以机器人为主角,更为有趣的是当他们的外壳被重击时,就会炸裂开来露出里面的肌肉组织。当时该作品受到各界的一致好评,经过了这么长时间的积累经验和精心制作,二代的水准果然又比一代有所提高。但是,因为其系统方面与"*VR* 战士"过于相象,所以现在玩起来已缺乏新鲜感,这不能不说是美中不足之处。



故事背景

公元 20XX 年,举世震惊的"XTAL TOWER"事件发生后,各国情报机关根据所得到的资料,向全部有嫌疑的人展开搜捕。在一年的时间里,世界各地有 4 名有关人员被逮捕,从他们的首脑 EXE 口中得知,他们活动的目的并不是网络,而是想将"XTAL TOWER"得到手,继而将拥有自我意识的程式 EVE 解放。而唯一可以阻止复活的,就只有那些在"XTAL TOWER"被破坏后,仍然在网络上不断自行进化的攻击程式们。

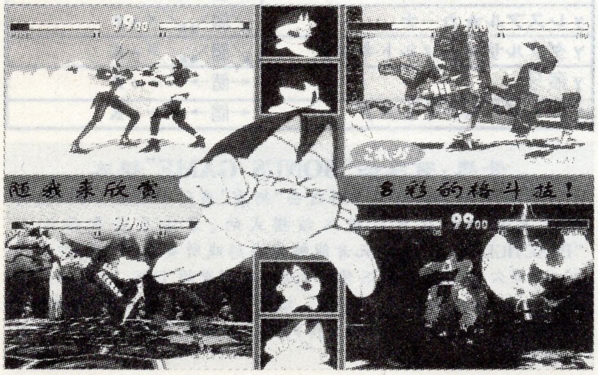
系统简介

基本指令

×键	拳(P)
○键	脚(K)
□键	挡(G)
→+□	向外闪避
←+□	向内闪避
↑+□	AB 起动
→↓←↑+(○+×)	自己暴走

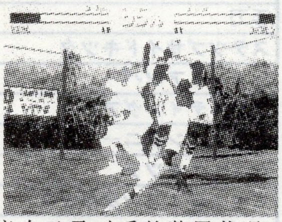
起身指令

□+□	向内横转
↓+(□+□)	向外横转
□+○+×	受身后站起
↓+(□+○+×)	受身后跪下



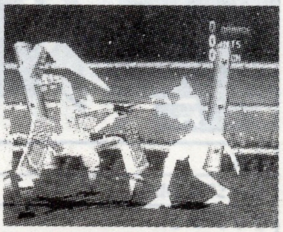
本作系统的特殊之处

装甲

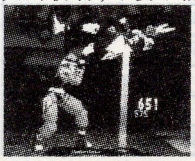


当角色身体上某一部分的装甲受到重击时,它就会炸开,里面的肌肉也便会显露出来,这样该处的防御力则相应减低,这种设计可以说是《ZERO DIVIDE2》最富特色的地方。根据这一特色,玩者便要时刻注意自己及对手的装甲状况,将爆甲的位置作为攻击或防御的核心部分,从而组织有效的战术。

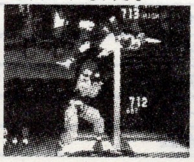
AB 模式



这是本作中新加的原素,当对战时,只要按↑+G,角色便会发光,这之后的一段时间内其攻击力会增加,使用次数无限,所以玩者可以经常利用这一指令,尤其在 DOWN 攻击或使出连续技前,这样如果打中对方便可以给其造成相当大的伤害,即使不能命中,也不会留下破绽。



通常时



AB 时



CHARACTER NAME（ゼロ）ZERO

拥有强力打击技的人形战斗机器

角色背景

自从 XTAL TOWER 被破坏之后，它是众多攻击程式中自我进化得最稳定的一个，不仅取得了多种多样的连续技以及全面的战斗性能，而且速度与力量也有了大幅度的提升。此外，因为其骨架是以生体物质所形成，所以防御力也颇高。

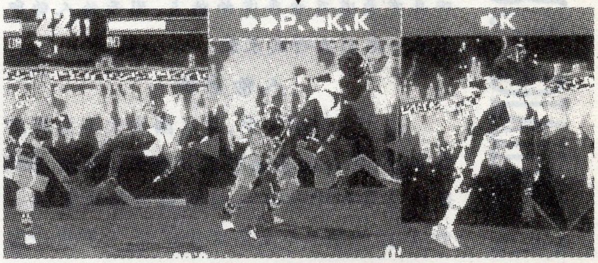
人物解析

ZERO 是本作中各方面实力平均的一个，也没有过于稀奇古怪的招式，因此是初玩者喜爱的角色。当 ZERO 面对那些拥有特殊攻击的角色时（如会开枪的 WILD3 等），便会显得略微逊色，但是其自身的灵活性及力量只要能够发挥出来，对战中便不致于落在下风。注意，ZERO 与对手的距离不可太近，否则便无法利用快速移动来牵制对手，另外，当玩者使用 PPPK 这类招术时，可中途停顿再变招。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

ニーキック（AB 时）➡エルボーキックハイ





CHARACTER NAME（タウ）TAU

装备有光之尾的畸形战士

角色背景

为了能将自己的机动力提高，它将机体小型化，基于它古怪的外形以及装备的"光之尾"，所以与对手战斗时往往采用出人意料的招术，提起 TAU 的"光之尾"，对手大多会头痛不已。

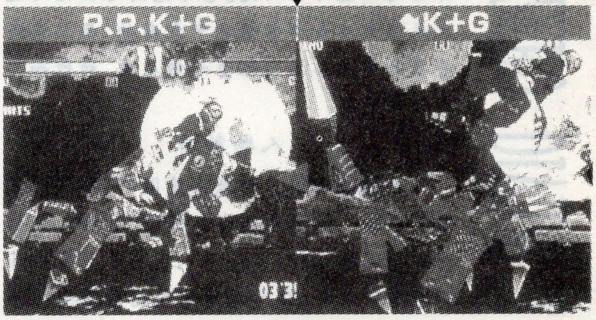
人物解析

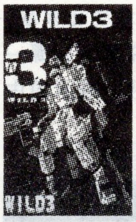
TAU 是所有角色中结构最复杂的，其有威力的攻击大多是用尾部发出的。以机动型而言，它比 ZERO 等要逊色不少，所以战斗时的行动会显得颇为缓慢。它的许多招式是以冲刺技为主，虽然杀伤力强，但被防住后却会留下相当大的破绽。TAU 当然也有一些实用性强的技巧，比如 PPK + G，这招的速度快而且判定也高，战斗时不妨多加使用。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

テイルアッパー➡コンボマンティス





CHARACTER NAME（ワイルド3）WILD3

可使用枪械的战士

角色背景

它是由 EXE 所创造出来的唯一一个攻击性程式，但在它的身上也反应出了制造者那狂暴及恶劣的性格。WILD3 放弃了刀剑，转而使用杀伤力强的枪械，这样也获得了高速的移动力。它能够使用全身每个部分作出多种多样的攻击，可以说是"杀手型"的人物。

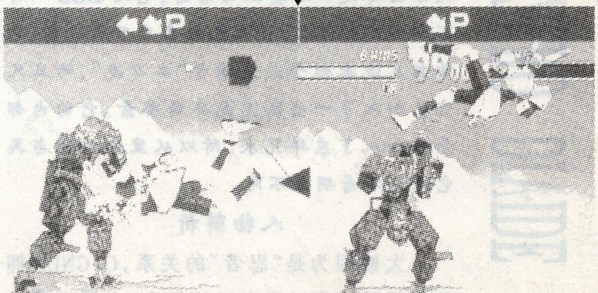
人物解析

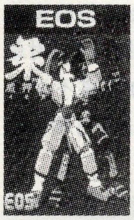
它拥有 ZERO 的移动力以及 EOS 的破坏力，手中的枪支更可以作出远程攻击。WILD3 拥有一些颇强的中段技（←→P + K）、前冲技（←←→P），这弥补了它在连续技方面的缺乏。注意，WILD3虽可在远程开枪攻击，但举枪动作太慢，对手很容易见机躲开，近身时便更不要使用→→→P 等枪击技，因为这种招术往往在连子弹还没射出，便遭到了对手强力的反击。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

ワイルドアッパー（AB 时）➡ワイルドピッチ





CHARACTER NAME（イオス） EOS

当身系技巧充实的角色

角色背景

EOS是由“LEONALD”所制造出来的，它抱着修行的信念，在网络中四处流浪，寻找着使自己向着更高境界迈进的道路。它的技巧具有柔道及空手道的特点，因而给人的印象是一名标准的武术家。

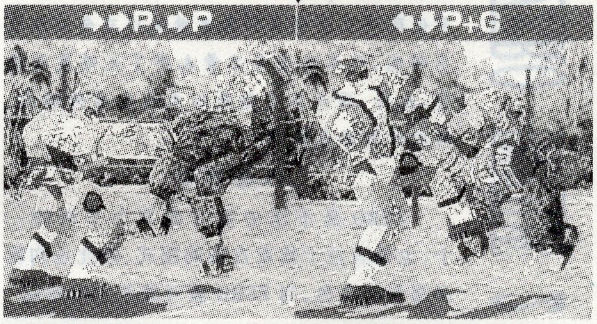
人物解析

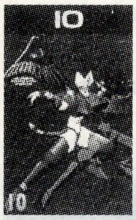
招术变化非常少，而且因为大多为转身推掌技，所以攻击范围也不够广。不过，EOS是所有角色中攻击力及防御力最出色的一个，只要利用好本身简单的招术，一样可令对手无还手之力。EOS对战中最好使用中段或下段的攻击，二者交替使用可令对手防不胜防。而且，这种攻击如被对方防住，也不会留下破绽。玩者还可利用→→P→P这一招作为突进技。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

つり迅み➡清拳





CHARACTER NAME（イオ） IO

类似于猫科动物的超级战士

角色背景

当IO得知自己的形态是源自猫后，便开始对生态作出研究。它那充满野性化的速度及爆发力是所有角色中最高的，而且它还有柔软的身体及变化多端的足技，动作如同猫一样灵敏。

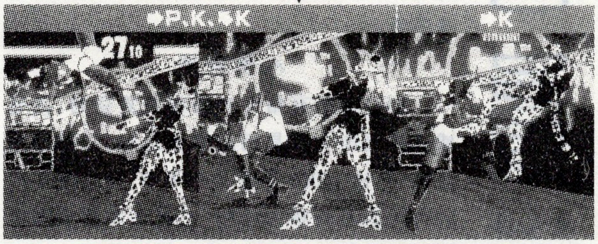
人物解析

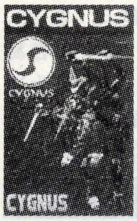
它的招术是十分重视速度的，很多时候会以迅雷不及掩耳的攻击将对手打倒。IO具有独特的移动技(↓P+K)，这更令它在战斗时占尽了优势，在与那些对攻击范围有严格要求的角色战斗时，经常可以令它们不知所措。IO的技巧变化多端，比如在使用→PPK时，最后的K可变为↖K；又如PPPK在最后可改为↘KKK，只要不拘泥一格，巧妙的变换招术，对手很可便会被打倒。此外，移动技↓P+K也可活用，令对手摸不透自己的意图，然后再快速接近，向其施以攻击。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

ニーキック➡サマーソルトスマッシュ





CHARACTER NAME（シグナス） CYGNUS

具有忍者动作特征的古怪角色

角色背景

CYGNUS认为自己不论在身体还是心灵方面都是一名真正的忍者，它同EOS一样不断的进行修行，使自己的实力日渐提高。它的招术流派似乎是来源于“二刀流”，而且又自己加入了一些高速诡异的要素。它的内部骨架加入了东洋咒术，所以从里到外都与其它角色有着明显不同。

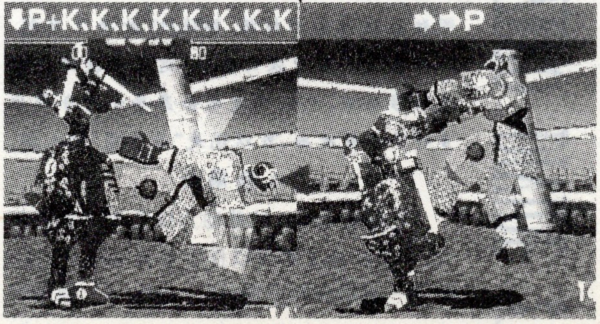
人物解析

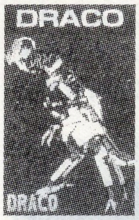
大概因为是“忍者”的关系，CYGNUS拥有不低的速度以及古怪的招术，它属于那种不易掌握的角色。其PPK、PPP↓P、PPPK等招术变化多端，在第一招出手时，对方往往无法猜侧到后面究竟会向哪一段攻击。中段与下段的攻击交替使用也很重要，战术的中心便是要让对方摸不清自己的意图。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

ワイルドアッパー(AB时)➡ワイルドピッチ





CHARACTER NAME （ドラコ） DRACO

拥有恐龙般身体的巨大机械兽

角色背景

在很久以前，DRACO便把自己想象成一条龙，无论在行动还是战斗都展现着龙的风范。它的喷火攻击以及强有力的尾巴让所有与它对敌的人闻风丧胆，它的两翼也进化了不少，但还不能飞行。令人感到不安的是，DRACO的性格变得越来越残暴了。

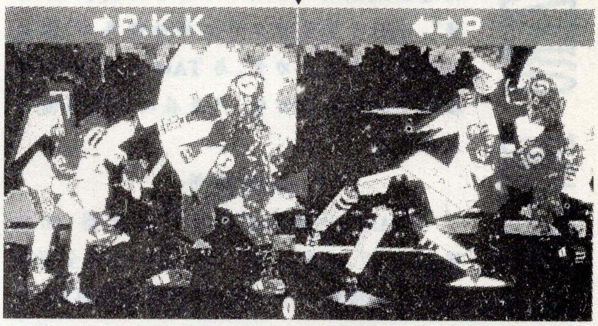
人物解析

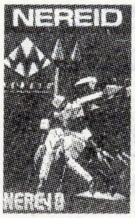
因为身体庞大，所以在移动及出招上都会显得非常缓慢，作为弥补它可以作出喷火攻击。这些喷火技（→→PP，←↘P等）不但可攻上段或下段，而且时间长、范围广，判定也高，可以说是牵制对手的最佳手段。它的招术如PPK等也可在中途进行变化，最后一下可改为→↘↓↙←P。此外，它的尾部攻击（→→KK）也可经常使用。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

モンゴリアンハンチ➡ダブルラピッドテイル





CHARACTER NAME （ネレイド） NEREID

形状最为古怪的家伙

角色背景

NEREID的设计目的是成为一名杀手，所以它的进化也便沿着这一条路线发展。其最大的特征——电钻也被机械化，威力大增。在装甲里面包裹着形状古怪的身体，经常可以作出其它角色无法办到的动作，是一个相当难缠的对手。

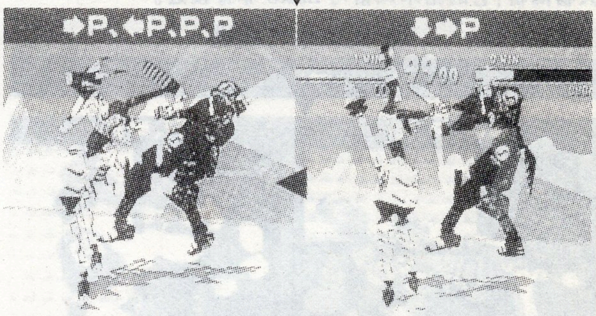
人物解析

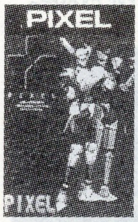
一般来说，背部是角色的弱点所在，但NEREID却并非如此，它的背面与正面一样厉害。它经常可利用背部的电钻作冲刺攻击，而且还能用电钻进行高速移动，只需按→←P＋K，那么NEREID便会移向后方，这种移动不仅速度快而且还有攻击判定。它的冲刺技（→→PP）及下段攻击都可经常使用，相信会在战斗中相当有利。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

ニーキック➡サマーソルトスマッシュ





CHARACTER NAME （ピクセル） PIXEL

善长打击技的女性机器战士

角色背景

ALEX最新制造出来的人形机器，从造形看似乎是位护士，但偏偏也参与到激烈的战斗中来。它那细小的身体以及轻快的步法可将速度发挥至极限，丰富的技巧即使ZERO及IO有时也望尘莫及。

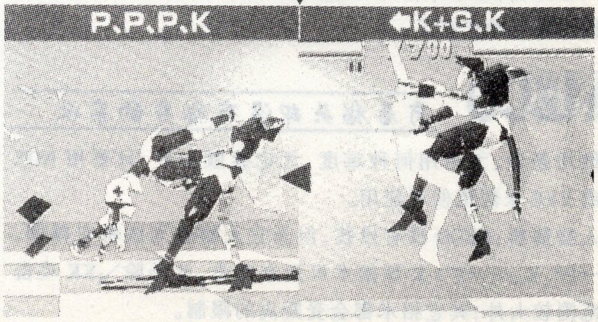
人物解析

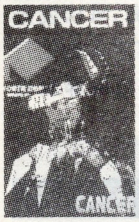
速度略逊于IO，但招术却更为实用，而且还经常带有一些迷惑色彩，比如→K＋G很容易令人误会为下段攻击，但其实它是打向中段的。它的许多技巧也要视情况进行变化，上中下三段的攻击交替进行。它的↓P＋K会先坐在地上，然后可按KKK来扫脚攻击。PPPK的最后一下亦可加以变化。其缺点是防御力及攻击力较低，所以战斗时尽量避免与对手硬碰硬的拼杀。

ZERO DIVIDE 2

有效空中连续技

コンボホップアップ➡コンボナースショット





ZERO DIVIDE 2

CHARACTER NAME (キャンサー) CANCER

会发射导弹的螃蟹

角色背景

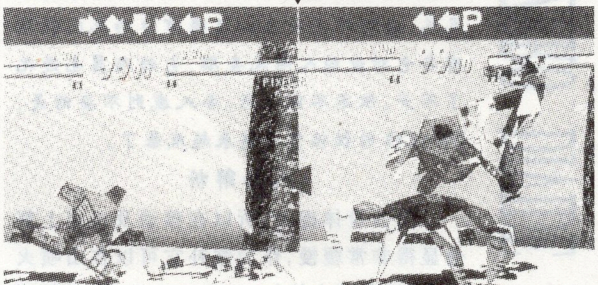
CANCER是"THOR"最新制作出来的拥有巨大头部的机体，其设计灵感来自"螃蟹"。它除了装载有各种各样的道具外，本身也有着相当高的力量。与TAO一样，它的存在似乎没有任何目的，只是在网络中任意的发展下去……

人物解析

CANCER装载有许多特殊武器，如导弹、手榴弹、激光、地雷等等，可以说是全部角色中最独特的一个。当它发射这些道具时，速度并不慢，往往令对手无法躲避。其自身的攻击及移动力又十分出色，其PPPK、→P＋KP及←→K等招术兼具速度及力量两方面的优势，只要玩者能将这三招充分灵活的运用，想要取胜是相当容易的。

有效空中连续技

アップドラフト➡L16C



四位隐藏人物的介绍

NOX

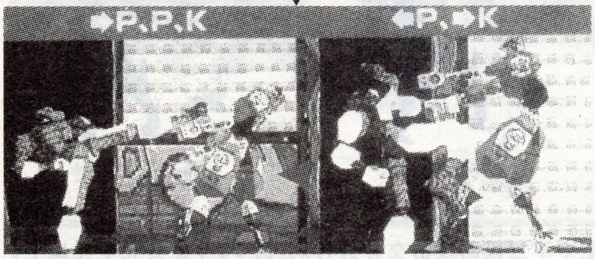
与ZERO是双胞胎吗？

使用条件：无论何种难度、续版与否、用任何人物爆机便可。

人物简析：它的招术风格与ZERO非常接近。

有效空中连续技

FC0300➡017A3F80



MODOKI

猫头人身的高手

使用条件：无论用何种难度、无论续版与否，只要用NOX或EVE来爆机便可使用。

人物简析：基本上与EVE相同，所以只要善于使用EVE你便能熟练操作它了。

NECO

有着猫头却没有猫身的家伙

使用条件：无论用何种难度、无论续版与否，只要用NOX或EVE来爆机便可使用。

人物简析：NECO没有投技，但其它人物也无法将它摔倒。→P↖K、←→P＋K等招术可用来突击，此外除↘KK攻击范围较大外，其它招术都会受距离的限制。

EVE

精通各种技巧的究极程式

使用条件：无论何种难度、续版与否、用任何人物爆机便可。

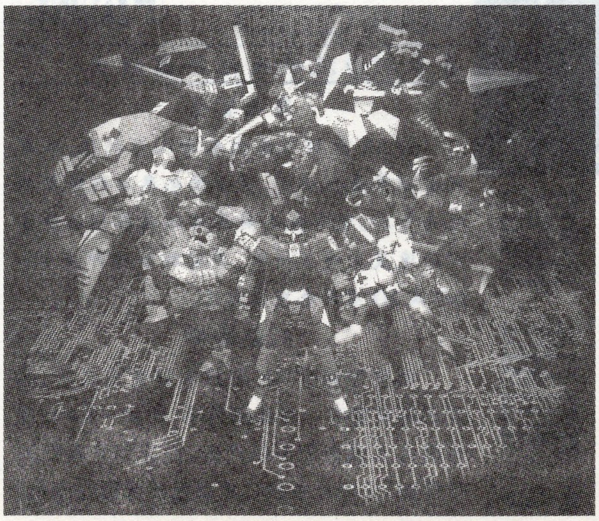
人物简析：招术全面易于使用的角色。

有效空中连续技

ラヴ・アッパー➡ミドル・ラヴ(AB时)➡サミー・オブ・ラヴ



▲爽快的连续技是EVE的特色。



97年的格斗之王大赛会比以往更精彩吗？

格斗之王'97

THE KING OF FIGHTERS'97

机种：ARC　厂商：SNK　类型：对战 ACT

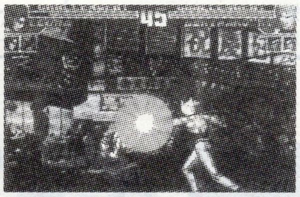
SYSTEM

两种系统分别来自'94和'96!

ADVANCED MODE

DASH：在本模式中，DASH是向前跑或向后疾退，其优点在于可高速拉近双方间的距离，在对空战术上也扮演着一个相当重要的角色，但DASH没有无敌时间，不要过于依赖，需灵活使用。



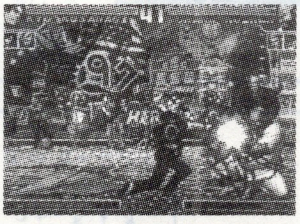


跳跃：当然也继承了《格斗之王'96》中跳跃的种类，分为普通跳跃、小跳跃、中跳跃及大跳跃，相信熟悉"'96"的玩家对此也有了一定的心得。

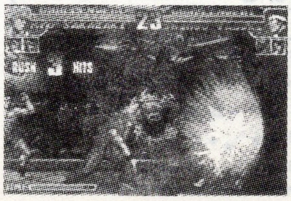
紧急回避：当玩家输入→A＋B时，角色便会向前滚；若输入←A＋B，角色便会向后滚。此动作既可躲避对手的攻击，还可作偷袭之用。

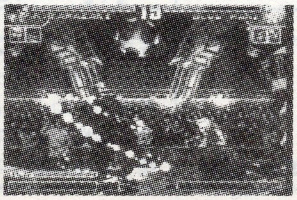
拆开投技：当被对手施以投技的一瞬间，只要输入A＋B便可将其投技破坏掉。

GUARD CANCEL紧急回避：当角色格挡对方攻击时，玩者可输入←A＋B或→A＋B进行GUARD CANCEL紧急回避。这招的作用与紧急回避并没有分别，但却会消耗一条能量槽。除GUARD CANCEL紧急回避外，当格挡对手攻击时还可输入C＋D，这也会消耗一条能量槽。



MAXIUM状态：当角色的能量槽储满超过一次，玩者再输入A＋B＋C便可启动MAXIUM状态。在此状态内，角色的攻击力会提升1.5倍，更可使用MAXIUM超必杀技。





EXPERT MODE

DASH：在本模式中DASH是向前跳一步或向后跳一步，在向后DASH时有极为短暂的无敌时间。DASH此次可避开大部分角色的蹲下重脚，更比过去有了更高的速度。

跳跃：只分为两种，即普通跳跃和大跳跃。

回避动作：只要玩者按A＋B，角色便会在原地作出闪避动作，在此动作期间角色全身处于无敌状态，可避过对手任何攻击。

拆开投技：在本模式中是不存在的。

储气：只要玩者输入A＋B＋C，那么角色的能量槽便会逐渐长满。

濒死状态：当角色的体力低于八分之一，体力的显示便会不停闪烁，在这种状态下角色可无限次使用超必杀技。

MAXIUM状态：当角色的能量槽储满时，角色便会进入MAXIUM状态。这时攻击力可提升1.5倍，并可使用超必杀技。如果同时体力低于八分之一，那么便能使用MAXIUM超必杀技。





共用系统

GUARD CRUSH：若角色合共格挡了对手8次吹飞攻击，或者是合共格挡了9次重攻击，这时他再次受到攻击的话，那么这招就会把他的防御状态破坏，令他一定会受到这招的攻击。

DOWN回避：若果玩者在角色被打倒几乎落地的一刹那按A＋B的话，那么角色就会向后滚，不会倒在地上。(其实效果就像其他格斗游戏一样)

挑衅：今集玩者只要按START键，那么角色就会做出挑衅的动作。不过却不能减少对手的POWER GAUGE量。

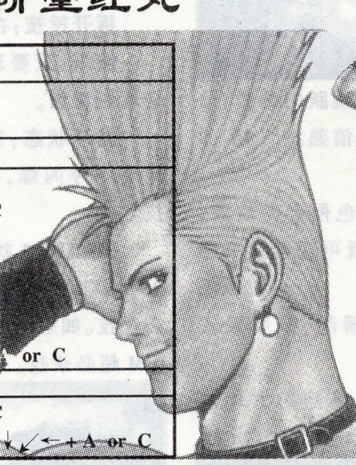
主角队

草薙京



特殊技	
外式·轰斧 阳	→+D
八拾八式	↘+D
外式·奈落落	↓+C
必杀技	
百式·鬼烧	→↓↘+A or C
R.E.D.KICK(七百七式·独乐屠)	←↓↙+B or C
贰百拾贰式·琴月阳	→↘↓↙←+B or D
七拾五式 改	↓↘→B·B or D·D
百拾四式·荒咬	↓↘→+A
百贰拾八式·九伤	荒咬动作中↓↘→+A or C
百贰拾七式·八锖	荒咬动作中→↘↓↙←+A or C
	荒咬→九伤动作中A or C
百式拾五式·七濑	荒咬→九伤动作中B or D
	荒咬→八锖动作中B or D
外式·砌穿	荒咬→八锖动作中A or C
百拾五式·毒咬	↓↘→+C
四百壹式·罪咏	毒咬动作中→↘↓↙←+A or C
四百贰式·罚咏	罪咏动作中→+A or C
九百拾式·鹤摘(外式·龙射/外式·伏虎)	↓↙←+A or C
超必杀技	
秘奥义 里百八式·大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C
最终决战奥义"无式"(三神技之一)	↓↘→↓↘→+A or C

二阶堂红丸

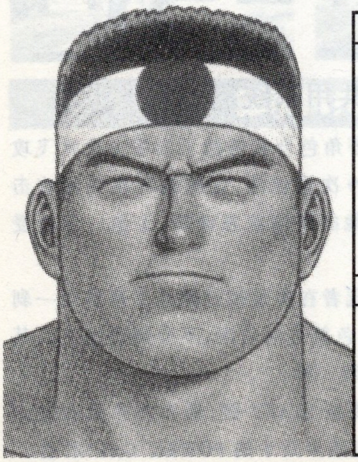


特殊技	
FLYING DRILL	跳跃↓+D
(未有正式名称)	→+B
必杀技	
雷刃拳	↓↘→+A or C
空中雷刃拳	跳跃中↓↘→+A or C
真空片手驹	↓↙←+A or C
SUPER 稻妻 KICK	→↓↘B or D
居合蹴	↓↘→B or D
反动三段蹴	→↘↓↙←+B or D
红丸投	近敌时→↘↓↙←→+A or C
超必杀技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C
ELECTREGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C



主
角
队

大门五郎



必杀技	
地雷震	→↓↘+A or C
超受身	↓↙←+B or D
云投	←↙↓↘→+A
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	近敌时→↘↓↙←→+A or C
超大外刈	近敌时→↓↘+B or D
根返	↓↘→+B or D
里投	→↘↓↙←→+B or D
超必杀技	
地狱极乐落	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
岗之山	根拔 近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D
续.切株返	根拔动作中←↙↓↘→+B or D
根拔里投(NORMAL 状态)	续.切株返动作中→↓↘+B or D
续.天地返(POWER MAXIUM 状态)	续.切株返动作中→↓↘+B or D

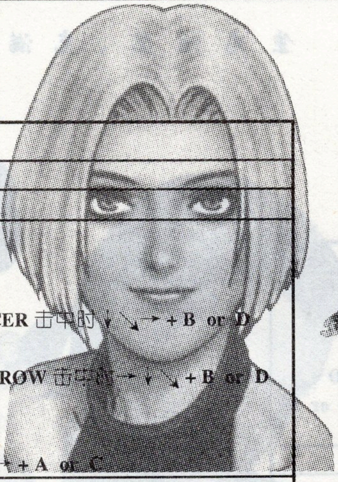
97 特别队



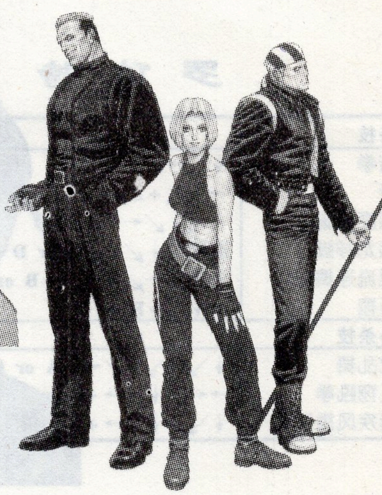
山崎龙二

特殊技	
猛杀	→+A
必杀技	
蛇使．上段	↓↙←+A
蛇使．中段	↓↙←+B
蛇使．下段	↓↙←+C
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+B or D
倍返	↓↘→+A or C
制裁之匕首	→↓↘+A or C
爆弹	近敌时←↙↓↘→+A or C
砂	→↓↘+B or D
超必杀技	
GUILLOTINE	↓↘→↓↘→+A or C
DRILL	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←A or C

布鲁·玛莉



特殊技	
未有正式名称	→+A
必杀技	
SPIN FALL	↓↘→+B or D
M.SPIDER	↓↘→A or C
STRAIGHT SLICER	←储→B or D
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER 击中时↓↘→+B or D
VERTICAL ARROW	→↓↘B or D
M.SNATCHER	VERRTICAL ARROW 击中时→↓↘+B or D
M.REVERSE FACE LOCK	↓↙←+B
M.HEAD BASTARD	↓↙←+D
BACK DROP REAL	近敌时←↙↓↘→+A or C
超必杀技	
M.TYPHOON	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D
M.SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A or C
M.DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→+B or D



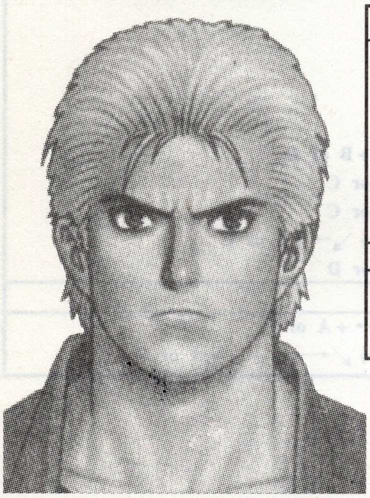
比利·凯恩



特殊技	
未有正式名称	→+A
棒高跳蹴	→+B
必杀技	
三节棍中段打	←↙↓↘→+A or C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打击中时↓↘→+A or C
旋风棍	A 键连打
集点连破棍	C 键连打
强袭飞翔棍	→↓↘+B or D
火龙追击棍	↓↙←+B
水龙追击棍	↓↙←+D
旋圆杀棍	→↓↘+A or C
超必杀技	
超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A or C
大旋风	↓↘→↓↘→+A or C

龙虎队

坂崎良

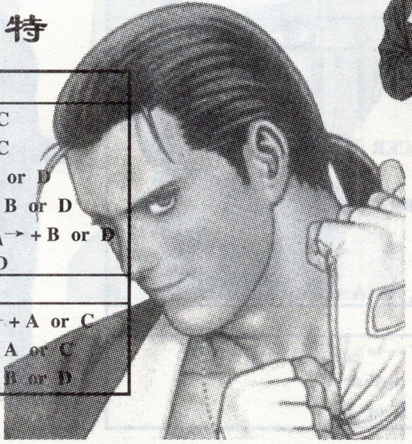


必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
虎咆	→↓↘+A or C
	猛虎.雷神刚击中时→↓↘+A or C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B or D
极限流连舞拳	近敌时←↙↓↘→+A or C
猛虎.雷神刚	↓↙←+A or C
猛虎.雷神刚	↓↘→+B or D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A or C

生龙活虎、充满朝气的一对年轻人！



罗伯特



必杀技	
龙击拳	↓↘→+A or C
龙牙	→↓↘+A or C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←+B or D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←+B or D
极限流连舞脚	近敌时←↙↓↘→+B or D
龙斩翔	→↓↘+B or D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B or D

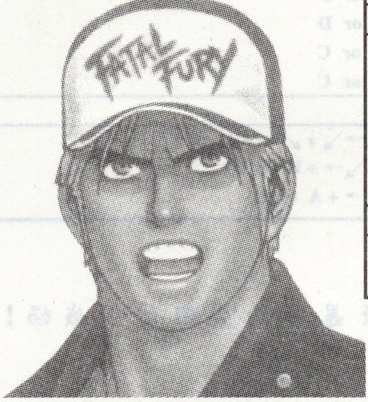
坂崎由莉



必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
空牙(由莉超 UPPER)	→↓↘+A or C
裹空牙(DOUBLE 由莉超 UPPER)	空牙着地时→↓↘+A or C
雷煌拳	↓↘→+B or D
百烈掌击	→↘↓↙←+A or C
飞燕疾风拳(由莉超 KNUCKLE)	↓↙←+A or C
飞燕疾风脚(由莉超回蹴)	↓↙←+B or D
超必杀技	
飞燕凤凰拳	↓↘→↘↓↙←+B or D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+A or C

饿狼队

特瑞·伯加德

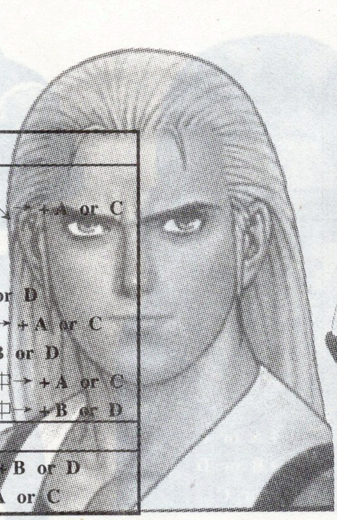


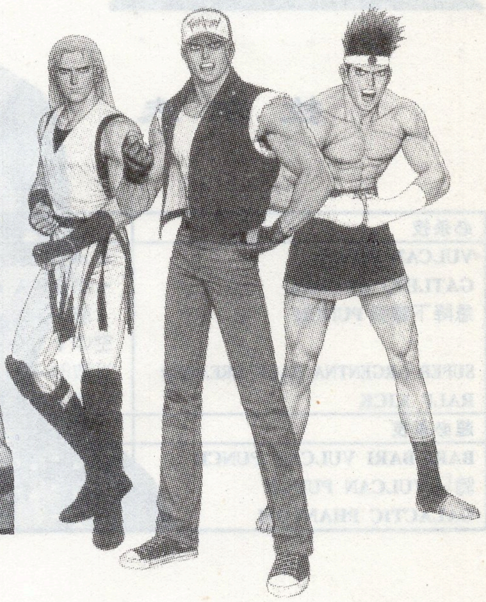
特殊技	
WILD UPPER	↘+A
BACK KNUCKLE	→+A
必杀技	
BURNING KNUCKLE	↓↙←+A or C
POWER WAVE	↓↘→+A or C
CRACK SHOT	↓↙←+B or D
RISING TACKLE	→↓↘+A or C
POWER DUNK	→↓↘+B or D
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B or D
超必杀技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+A or C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B or D

沸腾的热血唤醒了“狼”的斗志！

安迪·伯加德

必杀技	
斩影拳	↙→+A or C
我弹幸	斩影拳击中时↓↘→+A or C
飞翔拳	↓↙←+A or C
升龙弹	→↓↘+A or C
空破弹	←↙↓↘→+B or D
击壁背水掌	近敌时←↙↓↘→+A or C
幻影不知火	跳跃中↓↘→+B or D
幻影不知火．上颚	幻影不知火着地中→+A or C
幻影不知火．下颚	幻影不知火着地中→+B or D
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→+B or D
飞翔流星拳	↓↘→↓↘→+A or C





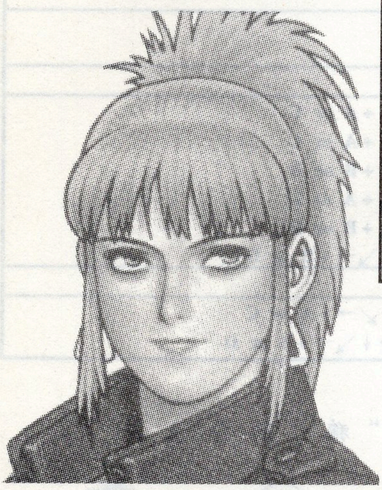
东丈



特殊技	
SLIDING KICK	↘+B
必杀技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A or C
爆烈拳	A or C 键连打
爆烈拳 FINISH	爆烈拳中↓↘→+A or C
TIGER KICK	→↓↘+B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D
黄金之踵	↓↙←+B or D
超必杀技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C
爆烈 HURRICANE TEGER 踵	↓↘→↘↓↙←+A or C

怒之队

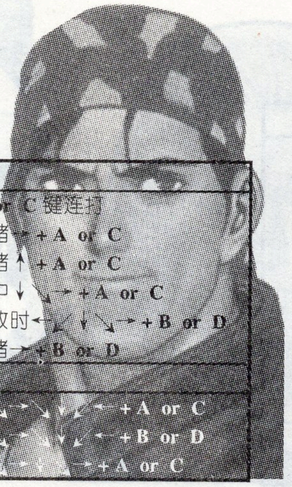
列欧娜



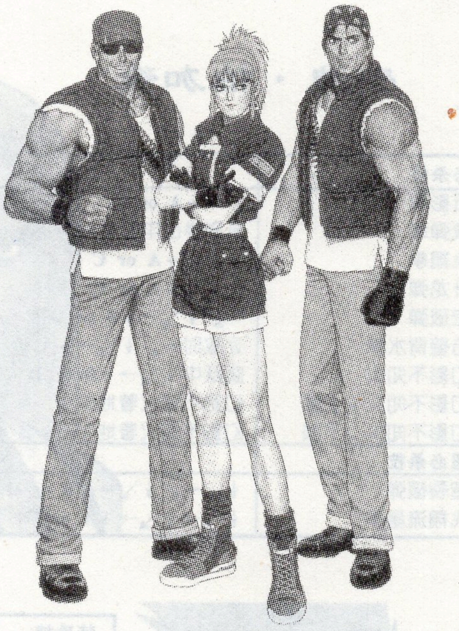
必杀技	
MOON SLASHER	↓储↑+A or C
GROUND SABER	←储→+B or D
X－CALIBER	↓储↑+B or D
BALTIC LAUNCHER	←储→+A or C
EYE SLASHER	↓↙←+A or C
超必杀技	
V SLASHER	跳跃中↓↘→↘↓↙←+A or C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B or D
GRAVITY STORM	↓↘→↓↘→+A or C

战士的怒火可以摧毁一切，于是他们又回到了战场！

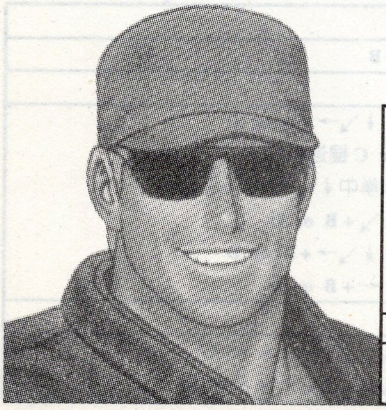
拉尔夫



必杀技	
VULCAN PUNCH	A or C键连打
GATLING ATTACK	←储→+A or C
急降下爆弹PUNCH	↓储↑+A or C
	空中↓↘→+A or C
SUPER ARGENTNA BACK BREAKER	近敌时←↙↓↘→+B or D
RALF KICK	←储→+B or D
超必杀技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A or C
骑马VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+B or D
GALACTIC PHANTOM	↓↘→↓↘→+A or C

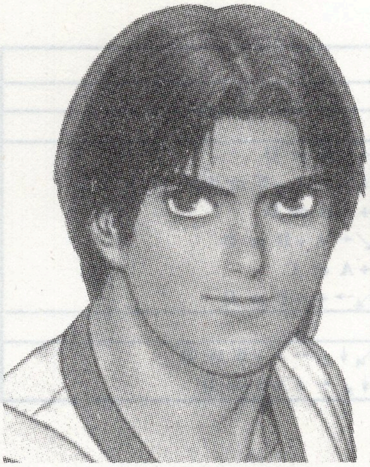


克拉克



必杀技	
VULCAN PUNCH	A or C键连打
NAPALM SLETCH(必杀投)	→↓↘+A or C
ROLLING CRADLER(必杀投)	←↙↓↘→+A or C
FRANKENSTEINER(必杀投)	→↓↘+B or D
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER(必杀投)	近敌时←↙↓↘→+B or D
FLASHING ELBOW	必杀投动作中↓↘→+A or C
超必杀技	
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
RUNNING THROW	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D

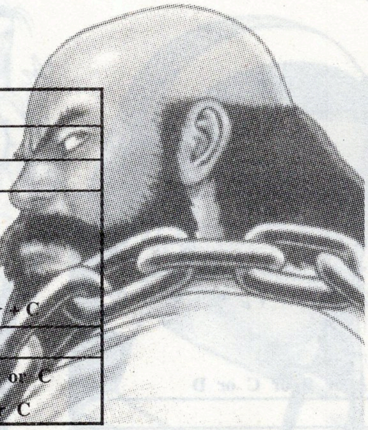
金家藩队



金家藩

特殊技	
切腿	→ + B
必杀技	
飞燕斩	↓储↑ + B or D
半月斩	↓↙← + B or D
飞翔脚	跳跃中↓↘→ + B or D
流星落	←储→ + B or D
空砂尘	↓储↑ + A or C
超必杀技	
凤凰脚	↓↙←↙→ + B or D
	跳跃中↓↙←↙→ + B or D
凤凰天舞脚	跳跃中↓↘→↘↓↙← + B or D

陈国汉



特殊技	
(未有正式名称)	↘ + A
必杀技	
铁球粉碎击	←储→ + A or C
铁球大回转	A or C 键连打
铁球飞燕斩	↓储↑ + B or D
大破坏投	近敌时→↘↓↙←→ + C
超必杀技	
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙← + A or C
铁球大压杀	↓↘→↓↘→ + A or C





蔡宝健

必杀技	
龙卷疾风斩	↓储↑ + A or C
飞翔空袭斩	↓储↑ + B or D(按着键攻击)
旋风空裂斩	←储→ + B or D
方向转换	飞翔空裂斩、旋风飞燕刺突中 方向加攻击键
飞翔脚	跳跃中↓↘→ + B or D
疾走飞翔斩	←储→ + A or C
超必杀技	
真!超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙← + A or C
凤凰脚	↓↘→↘↓↙← + B or D

THE KING OF FIGHTERS '97 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

新女性格斗家队

THE KING OF FIGHTERS '97 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

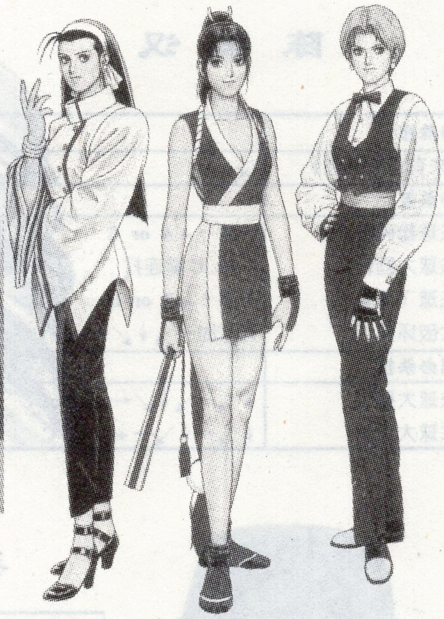
KING



特殊技	
SLIDING KICK	↘+D
必杀技	
VENOM STRIKE	↓↘→+ +B or D
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→+ +B or D
TRAP SHOT	→↓↘+ +B or D
TORNADO KICK	→↘↓↙←+ +B or D
SURPRISE ROSE	→↓↘+A or C
MIRAGE KICK	←↙↓↘→+ +B or D
超必杀技	
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+ +B or D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←+ +B or D

神乐千鹤





必杀技	
百活·天神之理	→↓↘+A or C
贰百拾贰活·神速之祝词	→↘↓↙←+A or B or C or D
贰百拾贰活·神速之祝词·天瑞	神速之祝词动作中↓↙←+A or B or C or D
百八活·玉响之瑟音	←↙↓↘→+A or C
贰百拾贰活·乙式·顶门之一针	↓↘→+A or B or C or D
超必杀技	
里面八拾伍活零技之楚	↓↙←↙↓↘→+A or C
里面壹活·三赖之布阵	↓↘→↓↘→+B or D

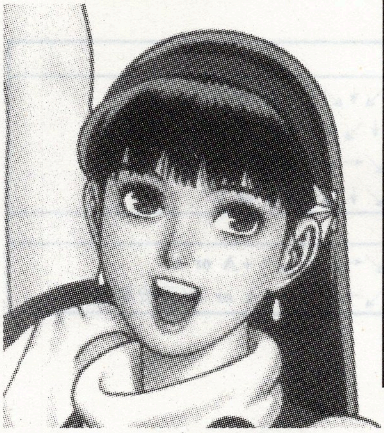
不知火舞



必杀技	
花蝶扇	↓↘→+A or C
龙炎舞	↓↙←+A or C
飞翔龙炎阵	→↓↘+B or D
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B or D
飞鼯之舞	↓储↑+A or C(按着键攻击)
	跳跃中↓↙←+A or C
白鹭之舞	→↓↘+A or C
超必杀技	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B or D
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A or C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A or C

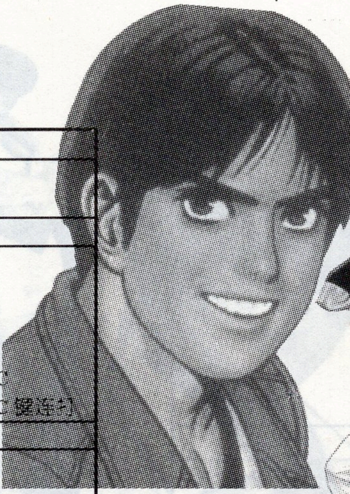
超能力队

麻宫亚典娜



必杀技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A or C
PHOENIX ARROW	跳跃中↓↙←+A or C
V PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B or D
PSYCHO SWORD	→↓↘+A or C
空中 PSYCHO SWORD	跳跃中→↓↘+A or C
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B or D
SUPER PSYCHIC THROUGH	近敌时←↙↓↘→+C
超必杀技	
SHINING CRYSTAL BIT	←→↘↓↙←+A or C
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT 中↓↙←+A or C
空中 SHINING CRYSTAL BIT	跳跃中←→↘↓↙←+A or C
空中 CRYSTAL SHOOT	跳跃中 SHINING CRYSTAL BIT 中↓↙←+A or C
PHOENX FANG ARROW	跳跃中↓↘→↓↘→+A or C

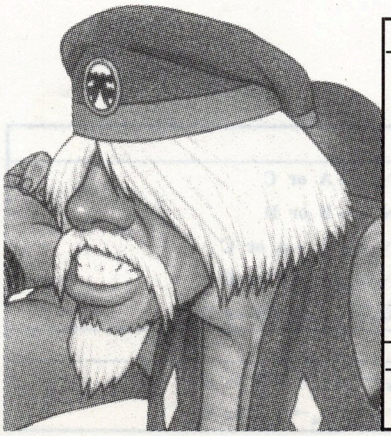
椎拳崇





特殊技	
虎扑手	→+A
后旋腿	→+B
必杀技	
超球弹	↓↙←+A or C
龙颚碎	←↓↙+B or D
龙连牙．地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙．天龙	←↙↓↘→+C
龙爪击	跳跃中↓↘→+A or C
龙连打	近敌时→↓↘+A or C键连打
超必杀技	
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发劲	近敌时↓↘→↓↘→+A or C

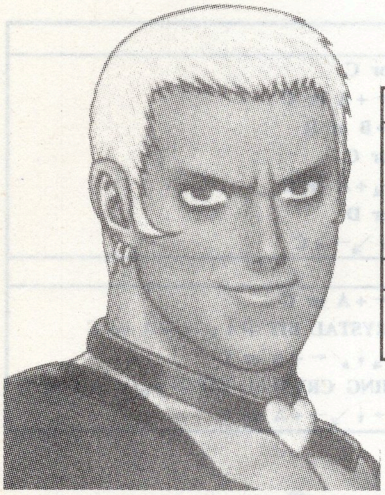
镇元斋



必杀技	
瓢箪柄	↓↙←+A or C
柳磷蓬莱	→↓↘+A or C
回转的空突拳	←↙↓↘→+B or D
	醉管卷翁中→+B or D
	望月醉中→+B or D
醉管卷翁	↓↘→+A or C
蝶袭鲑鱼	醉管卷月中→+A or C
望月醉	↓↙←+B or D
龙蛇反蹦	望月醉中↑+B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑+D
超必杀技	
轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+A or C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+A or C

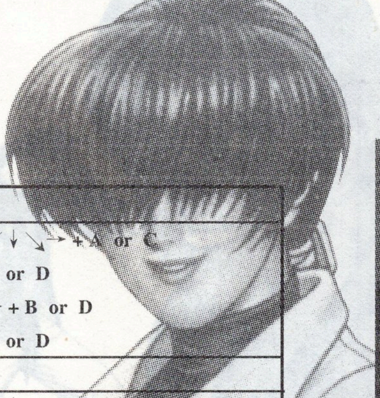
97 新面孔队

七枷社



必杀技	
MISSILE MIGHT BUSH	→↘↓↙←+A or C
UPPER DUEL	→↓↘+A or C
SLEDGE HAMMER	↓↙←+A or C
JET COUNTER	←↙↓↘→+A or C
超必杀技	
MILLION BUSH STREAM	↓↙←↙↓↘→+A or C
FINAL IMPACT	↓↘→↓↘→+A or C(可按着储劲)

莎米



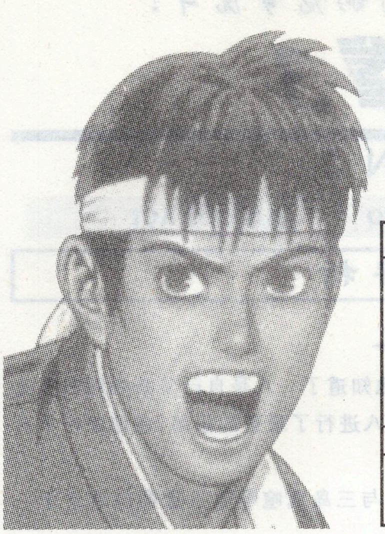
必杀技	
SHERMIE SPIRAL	近敌时←↙↓↘→+A or C
SHERMIE WHIP	→↓↘+B or D
SHERMIE SHOT	←↙↓↘→+B or D
AXEL SPIN KICK	↓↙←+B or D
超必杀技	
SHERMIE FLASH	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
SHERMIE CANIVAL	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+A or C

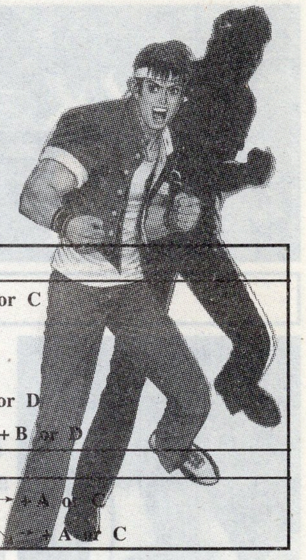


克里斯



必杀技	
SLIDE TOUCH	↓↘→+A or C
HAUNTING AIR	→↓↘+B or D
SHOOTING DANCER THRUST	→↘↓↙←+A or C
SHOOTING DANCER STEP	→↘↓↙←+B or D
GLIDER STAMP	跳跃中↓↘→+B or D
超必杀技	
TWISTER DRIVE	↓↙←↓↙←+B or D
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→+A or C



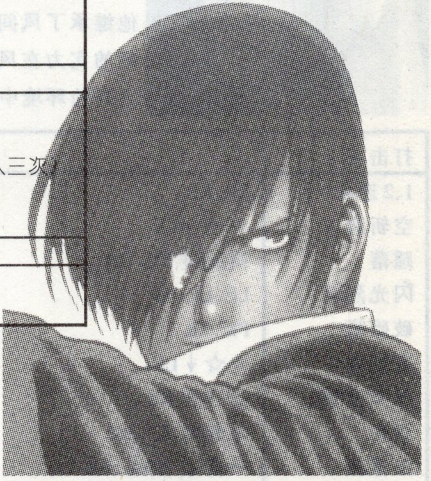


矢吹真吾

必杀技	
百式．鬼烧未完成	→↓↘+A or C
百拾四式．荒咬未完成	↓↘→+A
百拾五式．毒咬未完成	↓↘→+C
百壹式．胧车未完成	↓↙←+B or D
真吾 KICK	←↙↓↘→+B or D
超必杀技	
外式．丘凤麟	↓↘→↓↘→+A or C
BURNING 真吾	↓↙←↙↓↘→+A or C



特殊技	
外式．轰斧阴"死神"	→+B
外式．梦弹	→+C·C
外式．百合折	跳跃中←+D
必杀技	
百式．鬼烧	→↓↘+A or C
贰百拾贰式．琴月 阴	→↘↓↙←+B or D
百贰拾七式．葵花	↓↙←+A or C(可连续输入三次)
屑风	近敌时←↙↓↘→+A or C
百八式．暗拂	↓↘→+A or C
超必杀技	
禁千贰百拾壹式．八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or C
里百八式．八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A or C



八 神 庵

《格斗之王'97》中的秘技

使用旧版草雉京

在本作中是可以使用"旧版"草雉京的，其方法非常简单，只要在选人的画面中按住 START 键(1P 或 2P)来选择草雉京，这样便可以选出大家所熟悉的他了！选出后在任何模式中都可使用。

使用疯狂八神庵

八神庵果然失去控制而发疯，其选用方法也是很简单的，只需在选人画面中，按住 START 键不放，顺序输入←、→、←、→、←、→，最后按 A+C 决定，如果成功的话便可以选用发了疯的八神了。

使用疯狂列欧娜

使用条件如下：在可使用疯狂八神庵的情况下，在选人画面中按住 START 键不放，之后顺序输入↑、↓、↑、↓、↑、↓，最后按 B+D 决定，这样选出的便是出场喷血的列欧娜，其相貌真是非常可怕。

使用真 97 新面孔队

在可以使用疯狂八神庵和疯狂列欧那的情况下，在选人画面中，按住 START 键不放，然后顺序输入↑、←、↓、→、↑、↓，最后按 B+C 决定，这样选出的便是招术与以往不同的新面孔队。

格斗之王再创佳绩，但令人担忧的是SNK公司2D格斗游戏是否已走到尽头?!



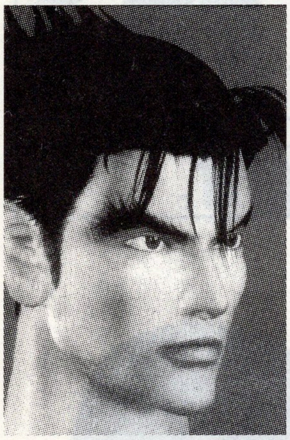
十九年后"铁拳"战士们的龙争虎斗!

铁拳3

TEKKEN 3

机种:ARC　厂商:NAMCO　类型:对战 ACT

登场人物背景及出招解析



风间仁

他是三岛一八和风间准的儿子。在15岁那年,当他知道了一八是自己父亲的同时失去了母亲。为了打倒杀死母亲的斗神,他跟随祖父三岛平八进行了艰苦的修练,在他眼中平八即是可亲的祖父又是值得信赖的师父。

四年过去了,风间仁已满19岁。他集风间流柔术与三岛流喧哗空手道两门武学于一身,已成长为一名出色的格斗家。

一八给人的印象是冷酷,而平八则是狂暴,这两位三岛家的前辈给大家的印象都是不完美的,那仁呢?在这次的"铁拳大会"中,仁使用着与父亲与祖父极为类似的招术,但因为他继承了风间准的血脉,所以为三岛家的武术加入了艺术性。三岛——这个日渐强大的家族的实力在风间仁的身上得到了最明确的体现。也正是由于这个原因,仁这位在两种截然不同的环境中成长起来的男主角其性格便分外引人注目。

打击技	
1、2连拳	LP.RP
空斩脚	→→→LK
踵落	站起时 PK.RK
闪光烈拳	LP.LP.RP
破碎蹴	PK.LK
雷神拳	→☆↓LP
鬼哭连拳	LP.RP.RP
双角	站起时 LP.RP
奈落切	→☆↓⇙RK.RK
左踵落	→→LK
鬼神灭裂	←LP+RK
真·鬼神灭裂	⇩LP+RK
螺旋幻魔脚	↗RK.RK.RK.RK
踵切	↘RK.RK
魔神拳	←⇩RP
罗刹门·一	←⇩RP.LP.RP
罗杀门·二	←⇩RP.LP.⇙RP
钢割	→RP
胴拔	→→RP
鬼八门	↘LP.RP
二门双脚	LP.RP.LK.RK
二门双脚·改	LP.RP.LK→RK
鬼杀	冲刺中 RP
鬼首落	→LK
霞蹴	LK

追突	站起时 RP
紫云二段蹴	⇩+RK
膝钢	→RK
白鹭游舞	LP+RK.RP.RK
白鹭下段脚	LP+RK.RP.↓RK
雷神拳中段脚	→☆↓⇙LP.LK
雷神拳下段脚	→☆↓⇙LP.RK
风神拳	→☆↓⇙RP
气合溜	LP+RP+LK+RK
鬼风门	LP.RP.RK
金刚体	←LP+RP
投技	
旋蹴	接近 LP+LK
雷	接近 RP+RK
天秤投	相手于左侧面 LP+LK 或 RP+RK
两肩捻	相手于右侧面 LP+LK 或 RP+RK
胴返	背后接近 LP+LK 或 RP+RK
背中向投	背向时 LP+LK 或 RP+RK
超一投	接近→⇩LP+RP
重投	↓(或⇩)LP+RP
暗云	前冲中 RP.LP.RP.LP.RP
腕拉十字固	前冲中 LP+RP
腕拉十字固	暗云3发后 LP+RP
橹崩	接近↓↙⇩LP+LK
白山	接近⇙RP+LK
上·中段返技	←LP+LK(或←RP+RK)

注:→代表方向
⇩代表按住
☆代表停顿



艾迪·哥尔多

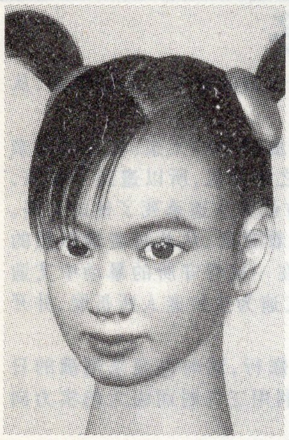
艾迪是出身于巴西,是一个屈指可数的大资本家家族,为了合格的继承父亲的事业,从小十分努力的进行全方位的帝王学修业。

在他十九岁时的一天,像经常一样从学校回家,却看到倒在血泊中的父亲。垂死的父亲告诉他凶手是国内一个庞大的贩毒组织。由于艾迪的父亲要与之相对抗,所以遭到了暗杀,而且艾迪又受到了另一个打击:贩毒组织制造了种种伪证使警方认为艾迪杀死了他的父亲。

由一名出身贵族的优等生一下变成杀父罪人的艾迪被关入看守所,从此过着地狱般的服刑生活。时间不停的流逝,而他对贩毒组织的仇恨与日俱增。在一次看守所的暴动中艾迪看到一位服刑的老人使用奇特的技法将暴动的犯人击倒,从此艾迪为这位老人所折服,并开始向他学习这种被称为"卡普拉(踢拳道)"的武技。

转眼经过八年的岁月,二十七岁的艾迪完成了"卡普拉"的修行,同时也迎来刑满的日子。这时,他听到了有关"第三届'铁拳'格斗大会"的消息。为了利用三岛财团强大的实力向贩毒组织复仇,充满自信的艾迪决定参加大会。

打击技		蹲双脚座	下蹲中或或站立中 LK+RK 中⇩
节奏拳脚	→RP.LP.RK	下座双拳	下座时 LP+RP
侧身连脚	↙RK.RK.RK.RK	下座连脚	下座时 RK.LK
侧脚倒立	↙RK.←RK	下座双脚	下座时 LK+RK
下方扫脚	LK.RK	下座反双脚	下座时 LK+RK
扫脚后座	LK.RK	双拳 1	LP+RP
打脚倒立	LK.RK⇦	双拳 2	↓LP+RP
前方双脚	→⇨LK.RK	双拳连脚	双拳中↑LK
双脚	RK.LK	双拳连脚座	双拳中↑LK⇩
双连脚	RK.LK	双拳连环脚	双拳中↑LK.LK
前右脚	→RK	双拳中段脚	双拳中 LK
右脚倒立	→RK⇦	双拳脚倒	双拳中⇦
左脚双踢	→RK.LK+RK	双拳下段脚	双拳中 RK
下段脚 1	↙LK	双拳下段转	双拳中⇦
下段脚 2	↙LK.LK	双拳奇袭脚	双拳中 RK☆LK
下段双脚	↙LK.RK	双飞脚	双拳中 LK+RK
节奏下双脚	↙LK.RK.RK	下双飞脚	双拳中 LK+RK⇩
空中探脚	↑或↗RK	逆立	→LP+RP
退踢脚	←RK	逆立后转蹲	双拳中⇦
退踢连下脚	←RK.LK.LK	逆立前转蹲	双拳中⇨
前双拳	→LP+RP	逆立前转倒	双拳中→
双扫脚	↙LK+RK	逆立前进	双拳中→
前探脚	↘RK	逆立前转	双拳中→⇨或↘
退踢双脚	LK+RK	逆立后转立	双拳中←⇩或↙
转双脚	LK+RK⇦	逆立低痊	双拳中⇩
空中双脚	↑或↗LK+RK	逆立侧闪 1	双拳中↑
空中双脚座	↑或↗LK+RK 后↙或↓	逆立侧闪 2	双拳中↓
护身脚	←LK	倒旋踢	双拳中 RK
前护身脚	→⇨LK	逆立连脚	双拳中 LK.RK
前护身脚座	→⇨⇩LK	逆立脚逆立	双拳中 LK.RK⇦
前护身脚倒立	→⇨LK⇦	逆立突袭脚	双拳中 LK
连脚上踢	RK.LK.↑RK	逆立冲天脚	双拳中⇩LK+RK
前下双脚	↘LK+RK	投技	
前下双脚消	↘LK+RK⇩	近身投 1	接近 LP+LK
中段回脚	↘LK	近身投 2	接近 RP+RK
中段回脚座	↘LK⇩或⇨	左侧投	相手左侧 LP+LK 或 RP+RK
右探拳	↘RP	右侧投	相手右侧 LP+LK 或 RP+RK
气合	LP+RP+LK+RP	身后投	背后接近 LP+LK 或 RP+RK
蹲双拳	下蹲中 LP+RP	身后投擒	背向 LP+LK 或 RP+RK
蹲双脚	下蹲中或站立中 LK+RK	双拳投打	←↙↓↘⇨LP+RP



琳

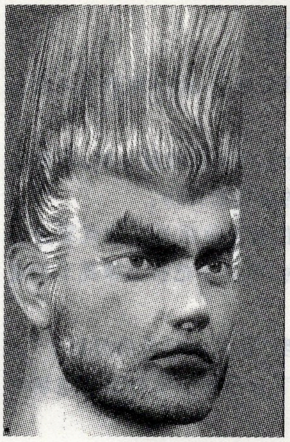
非常喜欢去公园和娱乐场玩的十六岁少女，同时精通中国拳法。有着在中国建造理想中完美公园的志向，但苦于自己只是一名庶民的孩子。

她从即是老师，又是表外公的王惊雷那里听到有关日本家族“三岛财团”的事情之后，一直想去日本见识一下此家族的财富和武术。某日，和家人同去香港时，正巧见到三岛家的豪华游船，便好奇的偷偷上船去玩（恰巧平八为拜访雷武龙来到香港）。当船启航时琳还在船上，行向日本途中被财团保镖发现，因而展开恶斗。被惊动的平八闻讯赶来，见到琳不凡的身手。

交谈中，平八了解琳想要建设自己的“主题公园”后，大笑道：“如果你参加第三届‘铁拳’大会”并得到冠军，我就帮你兴建公园”。

本是一句玩笑，但琳却非常认真，这时平八后悔也没用了，只好答应她在大会出场。

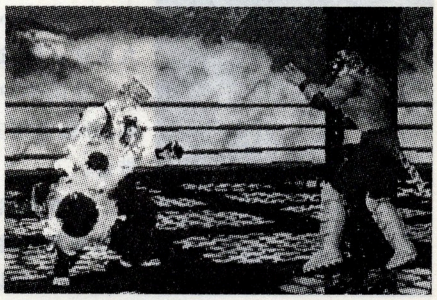
打击技	
架推掌	↙LP
雀连手	LP.RP
弱连炮	LP.↓RP
左拳	←LP
右拳	←RP
上步掌拳	⇗LP
上步掌拳～背向	↘LP
妃背掌	↑LP
妃背掌～正面构	⇧LP
前壁	↑LP+RP
前壁加横	↑LP+RP.RP
前壁加横架推掌	↑LP+RP.RP.LP
妃背掌步	↑LP+RP.LK+RK
乌龙盘打	↓LP
乌龙盘打～凤凰构	⇩LP
雀翼背掌～背向	RP.LP
雀翼背掌	RP.⇗LP
荡肩～背向	站立中 RP
荡肩	站立中 RP→
挑打华兰	↘RP
插步桃拳	下蹲时 ⇗RP
插步桃拳	下蹲时 ⇗RP.LP
插步桃拳	下蹲时 ⇗RP ⇗
括面脚	→LK
里合腿	→⇨LK
扫腿背身击	下蹲中 LK
扫腿背身击	下蹲中 LK.RP
扫腿背身击	下蹲中 LK.RP.LP
扫腿背身击	下蹲中 LK.RP.LP.RK
浮身胜腿	→⇨RK
前旋扫腿1发目～凤凰构	下蹲时↘RK
前旋扫腿	下蹲时↘RK.RK
苍空炮	站立中 RK
弧月闪	↗RK
侧转横移动	→LP+RP
前转横移动	→LK+RK
回身横移动	LK+RK
回身横移动	↓LK+RK
摆步	←LP+RP
摆步猛虎掌	摆步中 RP
摆步碎壁	摆步中 LP+RP→⇨
双壁掌	→⇨LP+RP
双壁掌	→⇨LP+RP.LP+RP
斧刃脚	↙RK
挑发1	LP+LK+RK
挑发2	RP+LK+RK
气合溜	LP+RP+LK+RK
天翔十字凤	→⇨LK+RK
暗脚	↙LK
背向	←LK+RK
下蹲空舞脚	下蹲时⇨LK+RK
背中向～背身击1发目	背向 RP
背中向～背身击2发目	背向中 RP.LP
背中向～背身击	背向中 RP.LP.RK
背中向～虎尾脚	背向中 RK
背中向～背身下段脚	背向中↓LK
背中向～背身下段脚～正面构	背向中⇩LK
背中向～后转～跳弓脚	背向中→LK+RK.LK+RK
背中向～跳鸡跖	背向中→⇨LK
背中向～凤凰构	背向中↓LP+RP
后转	背向中→LK+RK
背中向～回身横移动	背向中 LK+RK
背中向～回身横移动	背向中↓LK+RK
凤凰构	↓LP+RP或⇩LP+RP
凤凰构～左桃领	凤凰构中 LP
凤凰构～右桃领	凤凰构中 RP
凤凰构～弓步盘肘・早	↓LP+RP.LP+RP或直立 LP+RP
凤凰构～弓步盘肘・迟	凤凰构中 LP+RP
凤凰构～弓盘肘超迟	凤凰构中↓LP+RP
凤凰构～下爪	凤凰构中 LK
凤凰构～（浮空脚第一发）	凤凰构中↖或↑或↗LK
凤凰构～凤凰连爪	凤凰构中↖或↑或↗LK.LK
凤凰构～凤凰连腿	凤凰构中↖或↑或↗LK.RK
凤凰构～扫腿	凤凰构中↖或↑或↗着地际 LK
凤凰构～凤凰旋脚	凤凰构中↖或↑或↗☆LK
凤凰构～中段蹴	凤凰构中 RK
凤凰构～中段蹴～背向	凤凰构中 RK←
凤凰构～扇蹴	凤凰构中 RK.LK
凤凰构～扇蹴～奥方向横转	凤凰构中 RK.LK↑
凤凰构～扇蹴～手前方向横转	凤凰构中 RK.LK↓
凤凰构～前旋扫腿1发目	凤凰构中→RK
凤凰构～前旋扫腿	凤凰构中→RK.RK
凤凰构～腾空摆脚1发目	凤凰构中↑RK
凤凰构～腾空摆脚	凤凰构中↑RK.RK
凤凰构～凤凰翼腿	凤凰构中↖或↑或↗☆RK
凤凰构～伏	凤凰构中↓
凤凰构～跃	凤凰构中↑
凤凰构～背向	凤凰构中→LP+RP
凤凰构～前转	凤凰构中→LK+RK
投技	
身倒波	接近 LP+LK
流垂落	接近 RP+RP
旋毛	相手左侧 LP+LK或RP+RK
裹旋毛	相手右侧 LP+LK或RP+RK
背捻腿落	背后接近 LP+LK或RP+RK
背中向投1	相手背向 LP+LK或RP+RK
背中向投2	背向→⇨LP+LK或→⇨RP+RK
凤凰构投	凤凰构中↓LP+LK或↓RP+RK
孔雀跳腿	⇨RP.LP
飞燕流舞	相手背中向→⇨LK+RK
引投	接近↓↙⇦RP
上・中段	←LP+RK
下段	↓LP+RK或↙LP+RK
背中向～上・中段投	背向中に LP+RK
背中向～下段投	背向中に↓LP+RK



保罗

在十九年前的大会时，原本正驾着摩托车要赶负决战场的保罗却被三岛家所养的大熊挡住去路，结果虽然将大熊打败，来到会场，但是比赛已经结束了。

以后十九年间，始终带着遗憾的保罗，环游世界，并不断与多名格斗家进行比赛，在无数的格斗中，继续提高自己的水平。



在如今，保罗46岁这年的春天，一封信来到他的手中，这就是'铁拳"格斗大会的通知。

在这十九年间，经过毫不泄待的修行，他自信不会输给任何人。"保罗46岁，已经没有死角！"

打击技	
1、2连击	LP.RP
双飞天脚	↗LK.RK
崩拳	↓↘→RP
PK	RP.LK
PDK	RP.⇩LK
落叶	蹲下时 RK.RP
扫叶腿	→→RK
叶桉	蹲下时 ⬃RP
岩石割	蹲下时 RP
三宝龙上段	→→LK.RK.RK
三宝龙中段	→→LK.RK.→RK
三宝龙下段	→→LK.RK.↓RK
瓦割	蹲下时 LP
瓦割崩拳	蹲下时 LP.RP
瓦割落叶	蹲下时 LP.RK.RP
叶桉崩拳	蹲下时 ⬃RP.LP
疾风	→⇩ RP
叶桉铁骑	蹲下时 ⬃RP.RP
万圣龙王拳	⇦LP + RP
逆 PDK	LP.RK
快速 PK	前进中 RP.LK
NG	⇩↑RP + LK + RK
富狱	→LP + RK
裹疾风	↓↘→LP
钺打	→LP + RP

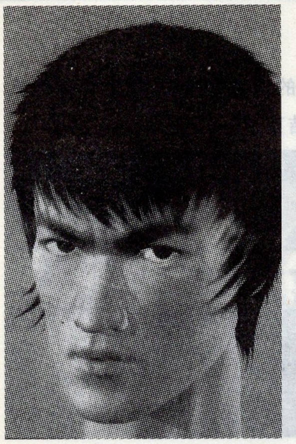
气合溜	LP + RP + LK + RK
浮草	↓↙⇦
溜	⇩
飘疾	↓↙←☆RP
飘瓦	↓↙←☆LP
逃旋	↓↙←☆LK
旋桉	↓↙←☆LK.RP
旋桉崩激	↓↙←☆LK.RP.LP
旋桉铁骑	↓↙←☆LK.RP.RP
投技	
左一本背负投	接近 LP + LK
腕取逆十字	接近 RP + RK
腕返	相手左侧面 LP + LK 或 RP + RK
大外刈	相手右侧面 LP + LK 或 RP + RK
背落	背后接近 LP + LK 或 RP + RK
背中向投掴	背向 LP + LK 或 RP + RK
返技	相手攻击←LP + LK 或←RP + RK
巴投	⇦RP + LK
裹当	接近→⇩LP + RP
风牙	接近 ⬃LP + RP
肩上突打	⬂LP + RP
暗云	冲撞中 RP.LP.RP.LP.RP
暗云绞	冲撞中 RP.⇩LP.LP.☆RK.LP.LP + RP
腕拉十字固	冲撞中 LP + RP
腕拉十字固	暗云3发后 LP + RP







罗·福雷斯特



他是二代中歇家·罗之子，从小与父亲一同经营道场，并刻苦修行。但一直被父亲禁止与其它门派交手。

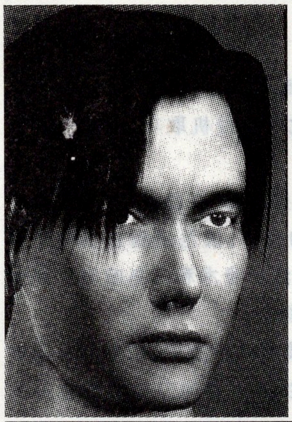
在他从小到大的近二十年间，有一个人每隔三个月一定会来与父亲较量一次。当他十九岁这一年，这位叫保罗的大叔照例前来时，父亲因开创了新的道场而外出。

在闲谈中，保罗看到好友的儿子如今也成为格斗家，忍不住劝说他到外面的世界去修炼，并参加第三届“铁拳”格斗大会，而且在年轻的罗犹豫不决时，将其一把拉上摩托车后座带走。

小罗虽然很困惑，并试图以父亲的理由禁止参赛，但在保罗“你真是父亲的好孩子”之类的激将法挑逗下，终于答应参赛。并且他也认为这是测验一下自己有无实力继承道场的决好机会。所以不顾父亲的忠告，与保罗一起出场！

打击系	
1、2连拳	LP.RP
进步踢脚	↘LK
空翻脚刀(大)	⇩↑RK
空翻脚刀(小)	⇧RK
旋身连脚	RK.LK.RK
左连拳	LP.LP.LP.LP.LP
飞龙连拳	⇨RP.RP.RP
飞龙连拳攻	RP.RP
脚刀下击	⇩⇧LK+RK
龙下踢	下蹲时LK
三连高踢	LK.LK.LK
高重脚	3连高踢途中⇨
铲脚	下蹲时↘↓⇗LK
龙翻身	PK.↑LK
龙斩击	→→→LK
龙牙	↙LP+RP
低旋踢	下蹲时LK.RK
下旋踢	↓RK.LK
前旋踢	站立时RK.LK
高旋踢	LK.RK
连拳旋踢	⇩RP.LK
龙连脚	↓LK.LK.LK.LK.RK
高越侧脚	↑LK.RK
快连脚刀	LK+RK
双脚刀	LK+RK.LKor⇧RK.RK
龙突脚	↙RK
低位脚	下蹲时RK.LK
侧位脚	站立时LK.RK
龙突击	←RP.LK.RK
喉手刀	前冲终了时LP

手刀连脚	前冲假动作中LK
过头踢	↓LK+RK
龙肘打	↙RP.RK
寸劲	→RP.LP
翻身脚	⇩↑☆RP
暴风龙拳	←LP.RP.LP
翻身双拳	←LP+RP
翻身拳	翻身脚中LP
龙转拳	翻身脚成功后LP
龙转打	翻身脚成功后RP
龙转踢	翻身脚成功后RK
龙转侧踢	翻身脚成功后LK
气合	LP+RP+LK+RK
双龙	横移动中LK+RK
龙背击	背中向LP或RP
空翻	⇩↑
投技	
上段擒投	接近RP+RK
烈龙	接近LP+LK
折坎踢	相手左侧面LP+LK或RP+RK
龙拳	相手右侧面LP+LK或RP+RK
龙翼	背后接近LP+LK或RP+RK
后背擒	背向LP+LK或RP+RK
折坎拳	接近⇗LP+RP
龙连破	接近⇗LP+RP.LP.RP.LP+RP
龙膝	接近→⇨LK+RK
龙飞舞	⇨RP+LP
上中段返	←LP+LK
下段返	↙LP+LK或↙RP+RK
翻身滑步	⇦LP+RP



雷武龙

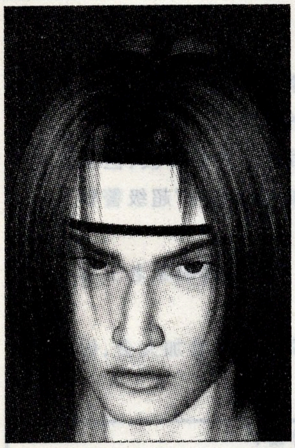
在上届大会时，差一点便抓住了布鲁斯，然而却被他逃掉了，会后传来了布鲁斯所乘的飞机坠毁的消息，有人传说是一八的部队为了灭口而制造的事故。

从那以后十九年间，雷不断解决了国际间的许多罪案。虽然不停的奔波，但精力充沛的他丝毫不显衰老，令人难以想像如今他已有45岁，雷武龙被人们称为“超级警察”，令全世界的罪犯闻名丧胆。

现在又发生了许多格斗家失踪的事件，雷正要进行调查，三岛财阀的家老三岛平八来到香港，邀请他参加第三届“铁拳”格斗大赛。

雷虽然不明白为何平八会邀请他参加大会，但平八对他说：“只要参加大会，你就会了解”。因此超级警察毅然前往赛场。

打击技	
寝	⇩LK＋RK
跳弓脚	相手头寝状态 LK＋RK
跳起	相手足侧寝状态 LK＋RK
仰身后扫演舞	相手头侧寝状态 LK.RK
背向	⇦LK＋RK
背身打	背中向 LP
背身下扫打	背中向⇩LP
背身崩坠	背中向 RP
背身腿	背中向 RK
背刃落	背中向 LK＋RK.LK＋RK.LK＋RK
背身后扫演舞	背中向⇩RK.RK
后扫演舞	↙RK.RK
转身连咆	LP＋RP.LP
旋风连脚	LK.RK
旋风连脚	⇨LK.RK
龙声下段脚	→☆LP.RP.LP.RP.LK
龙声中段脚	→☆LP.RP.LP.RP.RK
狼牙摇震击	→☆RK.LP.RP.LK.RK
狼牙虎蹲山	→☆RK.LP.RP.LK.RK
摇震击	→☆LK.RK
虎蹲山	→☆LK.⇩RK
虚环脚	LK.LK
雷光下段脚	⇨RK.RP.LP.RP.LK
雷光中段脚	⇨RK.RP.LP.RP.RK
弧流腿	RK.LK
综爪牙	→☆RP.LP.RP.LP
妃睡鸟	⇦LP＋RK
凤凰旋风脚	妃睡鸟中 RK
鹰爪连脚	妃睡鸟中 LK.LK.LK.LK
伏寝弧流腿	相手足侧伏 RK.LK
伏寝扫腿	相手足侧伏 LK.RK
仰向伏转	仰向寝⇩LP
伏仰向转	寝伏 LP
雷光跳脚	→→→LK
伏寝滑	相手头侧伏 RK.LK
卷暂连脚	RK.RK.LK.LK
燕尾落	↖或↗RP
背身燕尾落	背中向↖或↗RP
石头	⇦LP＋RP
醉步	→LK＋RK 相手攻击合→LK＋RK
伏寝	⇩LP＋RP
醉步腿	醉拳步中 LK＋RK
醉虚击	醉拳步中に LP
转身连炮1发目～背身崩坠	LP＋RP.RP
转身崩坠	LP＋RP.RP
气合溜	LP＋RP＋LK＋RK
龙声1发目～蛇构	→☆LP 后↑或↓
龙声2发目～龙构	→☆LP.RP 后↑或↓
龙声3发目～豹构	→☆LP.RP.LP 后↑或↓
龙声4发目～虎构	→☆LP.RP.LP.RP 后↑或↓
龙声中段脚～鹤构	→☆LP.RP.LP.RP.RK 后↑或↓
雷光中段脚～鹤构	→RK.RP.LP.RP.RK 后↓或↑
五形拳 蛇构	横移动中 LP＋RK 或→RP＋LK
蛇突连击	蛇构中 RP.RP.RP
蛇武	蛇构中 LP.LP.LP.LP.LP.LP
五形拳	蛇构中↑或龙声2发目↑或↓
龙炮	蛇构中 RP
龙牙	蛇构中 LP＋RP
五形拳 豹构	蛇构中↓或龙声3发目↑或↓
豹手	豹构中 RP
豹双爪	豹构中 LP.RP
五形拳	豹构中↑或龙声4发目↑或↓
西虎爪	虎构中 LP
东虎爪	虎构中 RP
虎扫腿	虎构中 RK
五形拳 鹤	豹构中↓或↑龙声中段脚后↑或↓雷光中段脚后↑或↓
鹤爪	鹤构中 RK
跳鹤连击	鹤构中 LK.RK.RP.LK
后扫燕舞1发目～蛇构	↙RK 后↑
后扫燕舞1发目～蛇构	↙RK 后↓
拳暂脚	蛇构中 LK
蛇尾	蛇构中 RK
龙尾	龙构中 LK
龙牙莲击	龙构中 RK.LP.RP.LK
龙构～狼牙摇震击	龙构中 RK.LP.RP.LK.RK
龙构～狼牙虎蹲山	龙构中 RK.LP.RP.LK.⇩RK
豹扫腿	豹构中 LK
豹构～雷光中段脚	豹构中 RK.RP.LP.RP.RK
豹构～雷光下段脚	豹构中 RK.RP.LP.RP.LK
鹤突	鹤构中 LP
鹤翼	鹤构中 RP
虎旋脚	虎构中 LK
虎旋脚～龙声中段脚	虎构中 LK.LP.RP.LP.RP.RK
虎旋脚～龙声下段脚	虎构中 LK.LP.RP.LP.RP.LK
投技	
飞空脚	接近 LP＋LK
衿缔	接近 RP＋RK
回身倒	相手左侧面 LP＋LK 或 RP＋RK
闪光乱舞脚	相手右侧面 LP＋LK 或 RP＋RK
押倒	背后接近 LP＋LK 或 RP＋RK
背中向投	背向 LP＋LK 或 RP＋RK
切倒	接近→⇨LP＋RP
倒落肘	⇖LP＋RP
瓶醉	龙构中 LP 或蛇构中 LP＋LK
下段投	↙LP＋LK 或↙RP＋RK
醉步	⇨LK＋RK



法兰

白头山跆拳的门徒，由于对跆拳道非常喜爱，练成一身高强武艺，但他平时的职业，却是一支在街头拳赛中欺诈骗钱的格斗团体领队。虽然在比赛中投机取巧，但法兰的强悍是人所公认的，至今为止在他的圈子里享有不败的盛名。

一天一支属于三岛财阀的部队来到了他的地盘，与之发生冲突。在骚乱中，法兰头一次遇到了能与他打的不分胜负的对手，这是一位叫风间仁的青年。法兰回到道场向老师白头山叙述了当天的事情，才得知那个青年使用的是集风间流护身术和三岛喧哗空手道于一身的技巧，从此有了竞争目标的法兰从新开始在道场修练。

那件事情过去不久，道场突然被袭击，老师白头山与来袭的斗神交手，结果却一同失踪。为了追察斗神下落，并且洗刷曾经被人战平的屈侮，法兰决定参加三岛财团主办的“铁拳”格斗大会。

打击技	
左架位	
架位变换	LK + RK
伪左脚位	⇩LK☆
左拳	LP
双左拳脚	LP.LP
双左拳连脚	LP.LP.LK
双左拳连高踢	LP.LP.LK.LK
一二连拳	LP.RP
一二侧踢	LP.RP.LK
一二回转踢	LP.RP.RK
右架位后重拳	→RP
左架位后重拳	⇩RP
右连脚	RK.RK.RK.RK
左架位连脚	RK.⇩LK
右架位连脚	RK.LK
右挂脚上段	→RK
右挂脚中段	→RK.RK
火焰破烈脚	↓RK.RK
右半月脚	←RK
前足刀	↙RK
渗踵	↙RK.RK
落踵切	站立时 RK
大落踵	站立时 RK.RK
飞弹脚	→⇩RK
风神纵	→☆↓↘
火箭刀	→☆↓↘
左脚连击	LK.LK.LK.LK
侧脚连击	↘LK.RK
飞鹰脚	↗LK.RK.LK
空牙	LK.RK
回转落踵	→⇩LK
X 双脚	↙LK + RK
铲侧脚	→LK.LK 或→☆↓↘LK.LK
横飞脚	⇧LK
气合	LP + RP + LK + RK
架位变换背转	LP + RP
背转架位变换	左构背向中 LP + RP
右架位	
架位变换	LK + RK
焦右脚位	⇩RK☆
左拳	LP
双左直拳	LP.LP
右左连拳	RP.LP.LP
右连脚	RK.RK
双连脚	RK.LK
旋转脚	←RK
雷击刀	→RK.RK
防御双脚	→⇩RK.LK
龙卷连脚	LK.LK
回转连脚	LK.RK
左半月踢	←LK
变换左脚位	→LK
变换右架位	→LK⇩
刀刃脚	→LK.RK
蝙蝠脚	→⇩LK
架位变换背转	LP + RP
背转架位变换	右构背向中 LP + RP
左脚位	
架位变换	LK + RK
焦左脚位	⇩LK☆
左拳	左足上中 LP
右背重拳	左足上中 RP
右飞鼠脚	左足上中 RK
右鹰狼脚	左足上中↙RK
左 位脚	左足上中↙LK
左刀刃脚	左足上中→LK
左转脚	左足上中←LK
左连脚	左足上中 LK.LK.LK
杀戮飞鹰脚	左足上中 LP + RK
左脚前踏	左足上中→
左脚后踏	左足上中←
左脚左踏	左足上中↑
左脚右踏	左足上中↓
右脚位	
架位变换	LK + RK
伪右脚位	⇩RK☆
右拳	右足上中 RP
左后重拳	右足上中 LP
左飞鼠脚	右足上中 LK
右低位脚	右足上中↙RK
左鹰狼脚	右足上中↙LK
左刀刃脚	右足上中→RK
右转脚	右足上中←RK
右侧脚	右足上中 RK
右脚前踏	右足上中→
右脚后踏	右足上中←
右脚左踏	右足上中↑
右脚右踏	右足上中↓
投技	
鹰翼	接近 LP + RK
大破坏	接近 RP + RK
风暴摔	相手左侧面 LP + LK 或 RP + RK
死亡波动	相手右侧面 LP + LK 或 RP + RK
背中杀	背后接近 LP + LK 或 RP + RK
背摔	背向 LP + LK 或 RP + RK
恶魔之足	↓↙⇧LK
剑鱼	↓⇦ + LK
眼镜蛇	→⇩RP
下段返	↓LP + LK 或↙RP + RK 或↓RP + RK



吉光

看到了永动机完成的波斯可诺准奇博士，开始了自己准备多年的研究，这便是为使自己女儿复活而开发再生与不老不死的技术。(他的女儿一直在黄金休眠机器中沉睡着)。

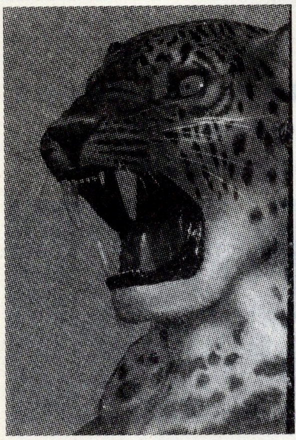
而吉光作为万党的首领，在为博士集资金同时，也继续着劫富济贫的侠道生活。



一天在他的所住的地区，听到了著名格斗家失踪事件，吉光对此十分关注，因而少有时间去拜访博士，但此时博士的研究正受着迷之病毒的侵袭，博士最后得出的结论是想要完成研究使女儿复活，就要得到正在干扰这个世界的斗神之血。

为了帮助并报答自己的救命恩人，吉光决心参加大会。

打击技			
忍法阳炎	→→LK + RK	卐裏拳・二	背向 RP
奥法草雉	忍法阳炎中 LP + RP	紫电	↘LP.RP
忍法卐葛	⇧LP.LP.LP.LP.LP.LP	地雷刃	↑LP + RP↓
忍法卐芰	⬁LK.LK.LK.LK.LK	卐裏跳蹴	↖RK
三散花	RK.RK.RK	卐裏跳蹴	↑RK
忍法卐车	↗LK + RK	卐裏跳蹴	↗RK
吹雪	→→RK	忍法阳炎・裏	→⇧LP + RP
倒木蹴	忍法卐芰中→RK	御灵削	忍法阳炎・裏中 LP + RK 或无想中 LP + RK
斩哭剑	↙LP	御雪返	忍法阳炎・裏中⇧LP + RK 或无想中⇧LP + RK
绝鸣剑	←⇧LP	地雷走	地雷刃中に→⇧或←⇧
稻妻	LK.RK	跳地雷	地雷刃中に↖或↑或↗
露切	蹲前进中 LK	紫电菊	↘LP.RP.⬁RP
PK	RP.LK	虚空袭剑	⬁LP + RP.←
PD	RP.⇩LK	胧车	↓↘→LP
卐	⇩LK + RK	毒溜	⇧LP + RP
千觉	卐中松开摇杆	毒雾	毒溜中押
飞空剑	前大跳中开始 LP + RP	卐血桉	↓LP + RK.←LP.LP.LP
飞空袭剑	飞空剑中⇩	吉光	←LP + RK
旋风剑	←⇧LP☆LP	黄泉驱	→⇧RP
忍法卐菊	⬁RP.RP.RP.RP.RP.RP	无想	横移动中 LK + RK
不惑	→⇧LP + RK	转生	无想中→
极・不惑	→⇧LP + RK→⇧	地雷炮	地雷刃中 LK + RK
惑	→⇧LP + RK☆	气合溜	LP + RP + LK + RK
不爱	↓LP + RK	铜闪华	卐车中←LP
日向炮	RK.LK	钢闪华	铜闪华中 LK + RK
华轮	⇧LK + RK.LK + RK.LK + RK.LK + RK.LK + RK.LK + RK	金闪华	银闪华中⬁LP
千觉武空舞	千觉中⇧	银闪华	铜闪华中 RK
连狱剑	↙LP☆⬁	投技	
华严	下蹲时↙←LP	双破	接近 LP + LK
草雉炮	→→LK + RK.LP + RP.LK + RK	霞	接近 RP + RK
卐裏拳,壳	→RP	地狱车	相手左侧面 LP + LK 或 RP + RK
千觉卐菊	卐里拳中 RP	傀儡舞	相手右侧面 LP + LK 或 RP + RK
千觉日向炮	卐里拳中 RK	忍法风尘	背后接近 LP + LK 或 RP + RK
震电	→RP.⬁RP	背中向投	背を向 LP + LK 或 RP + RK
弹割	→⇧LK.LP	忍法橹落	↓↙⇧LP + RP
鬼蓟	↘LP.LP.LP.LP	下段投	↙LP + LK 或↓LP + LK 或↙RP + RK 或↓RP + RK



KING

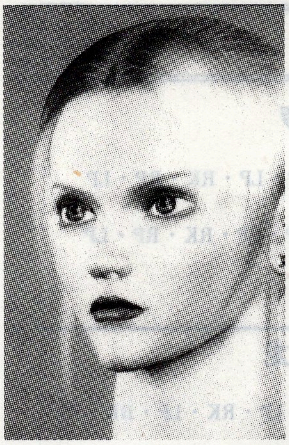
这一位是在二代的 KING 所经营的孤儿院长大的孩子。在他二十四岁那一年，KING 被人杀害了，这对于孤儿们而言就像先去了生活中的光明。为此这孩子带起了养父的豹假面，但是虽然孤儿们得到寄托，他自己却一直在为无法具有养父那样的实力而苦恼。

就在这时，一个人的出现改变了他的命运，此人便是听到 KING 有继承者的消息，而前来拜访的铠甲 KING。看到眼前这位有着与当年对手相同体魄和善良之心的青年，亦出于对故人的友情，铠甲 KING 决定对眼前的孩子进行培养。

四年的时间转瞬即逝，如今的 KING 二世，已成长为不亚于其养父当年身手的优秀摔角手。这时，铠甲 KING 向他透露当年 KING 之死是位叫“斗神”的人所为，并且告诉他前往“铁拳”大会，或可以找到有关斗神的线索。

打击技	
掌底	LP.RP
掌底上勾拳	LP.RP.LP
陷井上勾拳	LK+RK→→LK+RK
闪光陷进踢	→→→LK+RK
前冲踢	→→RK
爆弹拳	↗LP+RP
哑铃脚	↓LK+RK.RK.RK 或⇩ ⇗RK.RK.RK
反击哑铃脚	↓LK+RK.RK.RK.RK.RK 或⇩ ⇗RK.RK.RK.RK.RK
肘打	↑RP+RK
闪光勾拳	→→RP
大闪光拳	→→☆RP
炸勾拳	⇩ ⇗RP
飞翔惊斩	→→LP+RP
怪力打击	↘LK+RK
右直拳左勾拳	RP.LP
左直拳右勾拳	蹲下中 LP.RP
弧月体压	LP+RK
野性暴拳	⇧LP+RP
重棒肘打	↓LP+RP
回转闪光	哑铃 1 发目之后 RP
893 脚	←PK
蓝色台风	LP+RP
蓝色台风 2 段	LP+RP.LP
转身破击	背向 LP+RP
脚部破击	横移动中 LK+RK
防御崩坏	→⇧LP+RP
军刀飞脚	⇩↘LP
弓箭直拳	横移动中 RP
冲击爆拳	→RP+LK
气合	LP+RP+LK+RK
黑色爆弹	→↓↘LP+RP
投技	
DDT 攻	接近 LP+LK
大飞弹	接近 RP+RK
阿根庭背摔	相手左侧面 LP+LK 或 RP+RK
膝盖破烈	相手右侧面 LP+LK 或 RP+RK
波士顿背打	背后接近 LP+LK
镜蛇	背后接近 RP+RK
闪光飞弹	背后接近←⇧LP+RP
背后擒投	背向 LP+LK 或 RP+RK
DDT	接近⇩↙↓⇖LP+RP
怪力启动	接近↙⇧RP
离心旋转摔	接近→←↙↓↘⇧LP
怪力打击 1	↘LK+RK
怪力打击 2	↘LK+RK
关节锁	接近⇖LP+RP
柳子破	接近⇗RP+LK
肌肉飞弹	↓↙⇧LP+RP
钢铁撞击	下蹲中 LP+RP 或→↓⇗LP+RP
能量怪力爆弹	相手下蹲中↓LP+LK 或↓RP+RK
下段返	↙或↓
龙拳天破	相手攻击⇧LP+LK 或⇧RP+RK
回转天破	相手攻击⇧LP+LK 或⇧RP+RK
钢铁撞击	⇩RP+LP 或⇖RP+LP 或→↓⇗RP+LP
撞击拳	冲撞后 RP.LP.RP.LP.RP

撞击反擒	冲撞 LP+RP
旋风急驶	腕拉十字固中 LP+RP
膝十字固	冲撞 LK+RK
特别破碎打	腕十字固中 LP+RP
离心回转摔	倒地相手下半身↙LP+LK
头顶黄金摔	倒地相手下半身↙LP+LK
关节锁	倒地相手下半身⇖RP+RK
回转 1	倒地相手左侧面↙LP+LK 或↙RP+RK
回转 2	倒地相手右侧面↙LP+LK 或↙RP+RK
逆鹰羽纹	倒地相手上半身↙LP+LK 或↙RP+RK
鹰猎杀	倒地相手左侧面↙LP+LK 或↙RP+RK
弓固	倒地相手右侧面↙LP+LK 或↙RP+RK
绳圈投	接近⇧LP+RP
绳圈投拉回	接近⇧LP+RP.LP+LK
绳圈投掷飞	接近⇧LP+RP.RP+RK
绳圈投碰撞	接近⇧LP+RP.LK+RK
绳圈投后方	接近⇧LP+RP.LP+RP
豹驱动	接近↓↘⇧LP
波士顿怪力	豹驱动中 LP+RP.LK.RK.LP+RP
豹飞弹	豹驱动中 LP+RP
豹背摔	豹飞弹时 LP+RP
怪力爆弹	豹飞弹时 LP+RP↓↑LK+RK
基本摔击	相手接近→↓⇗RP+LK
二段摔击	基本摔击中 LP+RP.LP.LK.LP+RP
三段摔击	二段摔击中 LP.LK.RK.LO+RP.LK+RK
二段摔击改 1	二段摔击中 LP.RP.LK.LP+RP
二段摔击改 2	二段摔击中 LP+RP.LK.LP.LP+LK
万破	相手接近→↓⇗LP+RK
万破连续 1	万破中 LP+RP.LP+RP
万破连续 2	万破中 LP+RP.RK.RP+RK
万破连续 2 追加	RK.LK.RK.LK+RK.LP+RP
万破连续 3	万破中 RP.LP.LP+RP+LK
万破连续追加 1	RP.LP.LK.LP+RP+RK.LP+RP+RK
万破连续追加 2	LP+LK.LK+RK.RP+RK.LP+RP.LP+RP+LK
墨西哥连击	
流水破石	相手接近→⇗LP+LK
流水破石 B	相手接近→⇗RP+RK
流水破石追加	流水破石中 RP.LP.LP+RP
流水破石追加 2	流水破石追加中 LK+RK.LP+RP
流水破石追加 3	流水破石追加 2 中 LP.RP.LK+RK
流水破石追加 4	流水破石追加 2 中 LK.LP.RP.LK+RK.LP+RP+LK+RK
流水破石追加 4 改	流水破石追加 3 中 LK.LP.RP.LK+RK.LP+RP+LK+RK
特别连摔	
特别连摔发动	相手接近→⇗LP+RP
特别连摔蹲发动	相手接近↘⇗RP+RK
特别连摔 2 段	RP.RP.LP+RP
特别连摔 3 段	LK+RK.LP+RP.LP+RP+RK
特别连摔 4 段	LP.RP.LK+RK.LP+RP
特别连摔 5 段 1	RP.LP.LK.RK
特别连摔 5 段 2	LK.LP.RP.LK+RK.LP+RP+LK+RK
加农飞弹	横移动中 RP+RK
加农飞弹 2 段	加农飞弹中 LK+RK.LP+RP.LP+RP+RK
加农飞弹 3 段	加农飞弹二段中 LP.RP.LK+RK.LP+RP
加农飞弹 4 段	加农飞弹三段中 RP.LP.LK.RK
加农飞弹 4 段改	加农飞弹三段中 LK.LP.RP.LK+RK.LP+RP+LK+RK

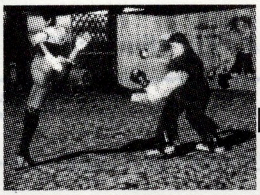


尼娜

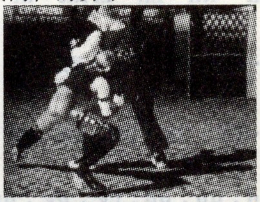
在上次大会中，受到一八下达的暗杀命令，与妹妹作战而失败，但姐妹二人再次被一八抓获，并被关入波斯可诺准奇开发的黄金睡眠机械中。

二人再次出现已是十五年之后了。

当时平八的私人部队"铁拳众"正在寻找斗神，并将其唤醒，而尼娜则被斗神的波动唤醒，并被其操纵，再次成为暗杀者。这次的目标是名叫风间仁的男子……







从一代保留至今的拳法，非常适用于尼娜这种灵活式的人物。

打击技	
一二连拳	LP.RP
双掌破	⇨LP+RP或→→LP+RP或站立时LP+RP
闪光冲拳	LP(↘LP)RP.RK
双闪光打	RP.RK
拳脚连击	RP.LK
下段拳脚连击	RP.⇩LK
膝盖踢	↓↘⇨RK(或→→RK)
闪光连击	↘LK.LP.RP
连续脚踢	↘LK.LK.LK.RK
高拳直拳	↘LP.RP
基本连踢	↗RK.LK.RK
雷牙脚	↓LP☆RK或倒地时LP☆RK
飞空斩烈脚	→→→LK
雷牙拳	↙LP+RP(↑↑可抵消)
左右高踢	LK.RK
连脚高踢	⇩LK☆RK
拳脚破	LP(↘LP)RP.⇩LK.RK
连脚破	LP(↘LP)RP.⇩LK.RP
连击双掌破 1	LP(↘LP)RP.LP.RP.⇨LP+RP
连击双掌破 2	LP(↘LP)RP.⇨LP+RP
连腿击	⇩(或↓)LP⇩RK
加农脚	↓⬂LK
右突脚	↙RK
加农连脚	↙RK.LK
右侧步	↙RP
连击右高踢	LK.LK.RK
连击右勾拳	LK.LK.RP
连击右低踢	LK.LK.⇩RK
连打	↘LK.RP.LP.RK
连打左低踢	↘LK.RP.⇩LK
连打左高踢	↘LK.RP.LK
连打右高踢	↘LK.RP.RK
节奏连打击低踢	↘LK.LK.LK.LK
节奏连打双拳波	↘LK.LK.LK.LP.RP⇨LP+RP
快速连击右勾拳	RK.LK.RP
快速连击右低踢	RK.LK⇩LK
快速连击右高踢	RK.LK.RK
连脚右勾拳	↗☆⇩LK.RP
连脚左踢	↗☆⇩LK.LK
连脚右高踢	↗☆⇩LK.RK
左右高踢	↘LK.RK
换脚踢	⇩(或↓)RP.RK
飞弹连击	LP(↘LP)RP.LP.RK
右低踢后打	⇩(或↓)RK.LP
右高踢左旋脚	RK.LK
左旋脚右勾拳	⇩(或↓)LK.RP
PDK 连击左勾拳	RP⇩LK.RP
PDK 连击右高踢	RP.⇩LK.RK
暗杀刃	⇦LP

铁指连拳	↘LK.LP.RP⇨LP+RP
鳃斩	←↙↓⬀RP
对地双足打	相手倒地中↓或↘LK+RK
气流脚	→→LK OR↓↘⇨LK
风暴腿	⇩↘RK
掌击	⇦RP
反复掌击	←RP.RP
百刀	横移动中RK
鳃突	→⇨RP
鳃连突	→→RP
地狱拳	↙LP
斩首打	→⇨LP
气合	LP+RP+LK+RK
暴旋双破	横移动中LP+RP
突肘打 1	横移动中LP
突肘打 2	横移动中RP
投技	
四方投げ	接近LP+LK
居反	接近RP+RK
居反肘落	接近RP+RK.LP.RP.LP
居反肘落胁固	居反肘落中RP.LP.LK
逆三角绞	相手左侧面LP+LK或 RP+RK
引回	相手右侧面LP+LK或 RP+RK
背中向投	背向LP+LK或 RP+RK
飞前方回转逆三角绞	背后接近LP+LK或 RP+RK
反技	相手攻击←LP+LK或←RP+RK
下段投	↙(LP+LKORRP+RK)或↓(LP+LKORRP+RK)
抱肘打	接近↘⬀LP
首刈投	接近⬁LP+RP
掌握	接近↓↘→LP+RP
首刈十字固	掌握中LK.RK.LK.LP+RP
立逆胁固	掌握中LP.LK.RP.LP
裹闩鹰羽固	立胁逆固中LK.LP.RK.LP+RP.LP+RP
逆胁固	立胁逆固中LP.RP.RK.LK.LP+RP+LK
腕拉腹固	掌握中RP.LK.RK.RP.RP
首捻颜固	腕拉腹固中LP.LK+RK.LP.RP.LP+RP
股裂腕十字固	腕拉腹固中LP.RP.RK.LK.LP+RP+LK
蟹挟	接近↓↘→LK+RK
腱固	蟹夹中LK+RK.RK.RP.LP+RP
飞腱固	→→→LK
膝十字固	腱固中LK.LP.RK.RP+RK
回转腱固	腱固中LP.LK.RP+RK.LK+RK.LP+RP
前转腕十字固	蟹夹中 .LK+RK.LK.RK.LP+RP
失脚	↓↙⇨LP+RK
万岁固	失脚中RP.LP.LP+RP.LP+RP+LK
股裂腕十字固	万岁固中LP.RP.RK.LK.LP+RP+LK
首捻颜固	万岁固中LP.LK+RK.LP.RP.LP+RP
立逆胁固	失脚中LP.LK.RP.LP
裹闩鹰羽绞	立胁逆固中LK.LP.RK.LP+RP.LP+RP
舍逆胁固	立胁逆固中RP.LP.LK.RK.LP+RP

铁拳3人物十连技大公开

风间仁

A LK・RP・RK・LK・LPRK・RP・RP・LP・RP

B LK・RP・RK・LK・LPRK・RP・RP・LP

C ⇦RP・RK・RK・RK・RK・RP・LPRK・RP・LP

D ⇦RP・RK・RK・RK・RK・RP・LPRK・RP・⇩LKRK

E ⇨→LP・RP・RP・LK・RK・RK・LP・RP・LP

F ⇨→LP・RP・RP・LK・RK・RK・LK・RP・LP

G ⇨→RP・LP・RK・RK・RP・RK・LK・RP・LP

罗・福普斯特

A ⇖LP・RP・RP・LP・LK・LK・LK・RK・LK・RK

B ⇖LP・RP・RP・LP・LK・⇩LK・LK・RK・RK・RK

C ⇖LP・RP・RP・LP・LK・⇩LK・LK・LK・RK・RK

D ⇖LP・LK・RP・RP・LK・LK・LK・RK・LK・RK

E ⇖LP・LK)RP・RP・LK・⇩LK・LK・RK・RK・RK

F ⇖LP・LK・RP・RP・LK・⇩LK・LK・LK・RK・RK

KING

A LP・RP・LP・LP・RP・RK・RK・RK・LP・LP

B LP・RP・LP・LP・RP・RK・RK・RK・LP・LK

C LP・RP・LP・LP・LK・LK・RK・RK・LP・LP

D LP・RP・LP・LP・LK・LK・RK・RK・LP・LK

E LP・RP・LP・LP・LK・LK・RK・LK・RP・LPRP

琳

A ⇧RK・LP・RP・LPRP・LP・LK・RK・RK・RK・LP

B ⇧RK・LP・RP・RK・RK・RP・LPR0・LP・RK・RP

保罗

A LP・RP・LK・RP・LP・RP・LP・RK・RP・LP

B LP・RP・LK・LP・RK・RP・LP・RK・RP・LP

C LP・RP・LK・LP・RP

雷武龙

A LP・RP・LP・LKRK・RP・LP・RK・LP・RK・RK

B LP・RP・LP・LKRK・RP・LP・RK・LP・RP・LK

C LP・RP・LP・LKRK・LKRK・LKRK・LP・LP・RP

尼娜

A LP・RP・LP・RP・LK・LK・RP・LP・RK・LK

B LP・RP・LP・RP・LK・LK・RP・LP・RP・RK

C LP・RP・LP・RP・RK・LK・RK・RP・RK・LK

D ⇖LP・RP・LP・RP・LK・LK・RP・LP・RK・LK

E ⇖LP・RP・LP・RP・LK・LK・RP・LP・RP・RK

F ⇖LP・RP・LP・RP・RK・LK・RK・RP・RK・LP

吉光

A LP・RP・LP・RK・RP・RP・RP・RK・LP・LP

B LP・RP・LP・RK・RK・RK・LP・LP・LP・LP

C LP・RP・LP・RK・RK・RK・LP・LKRK

D RK・RK・RP・RP・RK・RK・LP・LP・LP・LP

E RK・RK・RP・RP・RK・RK・LP・LKRK

F RK・RK・RP・RP・LP

法兰

A RP・RP・LK・RK・LK・RK・RK・RK・RK・LK

B LP・RP・LK・RK・LK・RK・RK・RK・RK・LK

艾迪・哥尔多

A RKLK・RK・RP・RK・RK・LKRK・LKRK・LKRK・⇘LKRK・⇖LKRK

B RKLK・RK・RP・RK・LK

铁拳3人物常用连续技

风间仁的连续技

- ●风神拳→立左拳→鬼哭连拳
- ●风神拳→1、2连拳→胴拔
- ●鬼杀→白鹭游舞3发→胴拔
- ●双角→雷神拳
- ●奈落切发→白鹭游舞2发→白鹭游舞2发→破碎蹴
- ●左踵落→踵切或白鹭游舞

尼娜的连续技

- ●加农脚→掌击→往复掌击
- ●加农脚→加农连脚
- ●高直拳&右勾拳→右低拳→雷牙
- ●高直拳→立左拳×2→气流脚
- ●鳃切→加农连脚
- ●鳃切→连拳

保罗的连续技

- ●小跳右脚→双飞天脚
- ●小跳右脚→立左拳×3→双飞天脚
- ●小跳右脚→立左拳→旋樱铁骑
- ●裹疾风→立左拳×3～4→崩拳
- ●裹疾风→裹疾风→立左拳→ワンツーパンチ→铖打ち
- ●裹疾风→小跳右脚→立拳×3→崩拳

吉光的连续技

- ●右勾拳→立左拳×2→紫电
- ●右勾拳→立左拳→卍葛×2→弹割り
- ●右勾拳→右勾拳一卍葛→紫电
- ●右勾拳×3～4→紫电×
- ●日向炮→华严
- ●日向炮→毒雾

罗·福雷斯特的连续技

- ●拳连脚→双脚刀
- ●脚刀→立左拳→双脚刀
- ●高侧脚→立途中右脚→龙突
- ●暴风龙→寸劲
- ●暴风龙→立左拳→龙飞脚
- ●暴风龙→立左拳×1～2→龙突

琳的连续技

- ●虎尾脚→雀连炮→里合腿
- ●虎尾脚→妃背掌→背身击
- ●虎尾脚→妃背掌1发×2→背身击
- ●弓步盘肘→雀连炮→架推掌
- ●弓步盘肘→妃背掌→雀连炮→双壁掌
- ●跳弓脚→背身击1发→背身击→双壁掌

雷武龙的连续技

- ●后扫燕舞1发→卷暂连脚
- ●后扫燕舞1发→蛇构→蛇尾→蛇武×6
- ●后扫燕舞1发→左上勾拳→龙声中段脚
- ●豹手→立左拳→龙声中段脚
- ●跳弓脚→龙声中段脚4发→虎的构→虎尾脚
- ●西虎爪→卷暂连脚

法兰的连续技

- ●火箭刀→空牙→火焰破
- ●火箭刀→鹰翼
- ●火箭刀→火焰破烈脚
- ●火焰破→立左拳→1、2连拳→火焰破
- ●火焰破→右连脚
- ●火焰破→1、2连拳→右连脚

KING的连续技

- ●炸勾拳→立左拳→893·K
- ●炸勾拳→掌底勾拳→回转天破
- ●炸勾拳→蓝色台风→回轮灵破
- ●炸勾拳→掌底勾拳→蓝色台风
  炸勾拳→体压
- ●小跳右拳→小跳右拳→回转破
- ●肌内飞弹→体压

艾迪的连续技

- ●节奏拳脚→1、2连拳→前双脚
- ●节奏拳脚→下段脚
- ●节奏拳脚→节奏拳脚
- ●节奏拳脚→护身脚
- ●双脚→奇袭脚
- ●双脚→转身脚→下段脚

权力与财富是神秘的一族争夺的目的吗？

豪血寺一族3

GROOVE ON FIGHT

机种:SS 厂商:ATLUS 类型:对战 ACT

新系统解说

COMBO 技

本作中，每位角色都拥有被称为COMBO技的组合攻击技，只要依顺序输入不同键位的搭配，便可以使出这种技巧。在普通技的攻击后，COMBO技亦可将其抵消使用。

DUSH 攻击

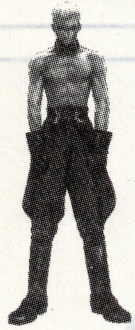
DUSH在本作中有着特殊的作用，当角色在冲刺时使用必杀技便会得到与平常不一样的效果。“DUSH攻击”的设计令格斗过程中的变化更加丰富，玩者不妨多加利用。

STRESSOR SHOOT

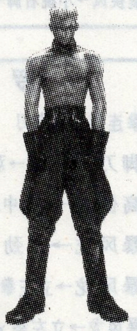
在画面下方有一条气槽，当气槽显示在1级以上的时候便可以使用了，每位角色的指令均为↓↓+K，此技威力极高，看准时机使用便可以给对手造成极大的伤害。

全部人物出招表

LARRY LIGTH



必杀技	
LIGHT BLAST	↓↘→+P
DRIVING BLAST	→↓↘+P
THRUST STEP	↓↘→+K
空中 LIGHT BLAST	跳跃中↓↘→+P
DUSH DRIVING BLAST	前冲中→↓↘+P
COMBO 技	
IMPACT CONNECTION	↓↙←+弱P、↓↙←+强P、↓↙←+Z
STRESSOR SHOOT	
HISUTORIKKUMOMENTO	↓↓+K



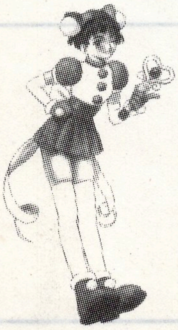
CHRIS WAYNE



必杀技	
LIGHTNING SLASH	↓↙←+P
ROLLING CANNON	→↘↓+K
SPIRAL BOMA	↓↘→+K
对空 ROLLING CANNON	跳跃中→↘↓+K
HEAD SLASHER	跳跃中↓↘→+P
DUSH ROLLING CANNON	前冲中→↘↓+K
COMBO 技	
OVER DRIVE KICK	↓↘→+弱P、↓↘→+强P、↓↘→+Z
STRESSOR SHOOT	
LIGHTNING PREIGN	↓↓+K



花小路 POPURA



必杀技	
少女 COMANDO	↓↘→+P
KURUKURU CANDY	弱K+强K
KURUKURU POI	↓↘→+K
吃惊箱	弱P+强P
CUE PEAT	跳跃中弱P+强P
DUSH KURUKURU POI	前冲中↓↘→+K
COMBO 技	
POPLAR SPECIAL	↓↙←+弱P、↓↙←+强P、↓↘←+Z
STRESSOR SHOOT	
TULIP	↓↓+K

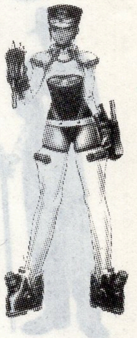


乙雾 REMI




必杀技	
ILL PHILO	←储→+P
CAPRI AURA	↓储↑+P
KORUNO REFRESO	弱P+强P
PORTAMENTO	跳跃中↑↓+P
LA MORDENT	跳跃中弱P+强P
DUSH CAPRI AURA	前冲中↓↑+P
COMBO 技	
TRIANGLE	←储→+弱K、←→+强K、←→+C
STRESSOR SHOOT	
REQUIEM	↓↓+K

SOILS R8000

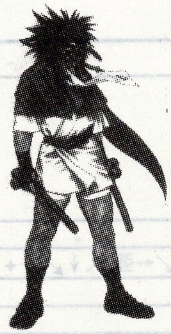
必杀技	
STUN BLIT	↓↘→+P
STUN PLATINUM	→↓↘+P
GIA LATER	↓↙←+K
TNT CHARGE	弱P+强P或弱K+强K
SOA PLATINUM	跳跃中→↓↘+P
DUSH TNT CHARGE	前冲中弱P+强P或弱K+强K
COMBO 技	
ABSOLUTE	↓↘→+弱K、↓↘→+强K、↓↘→+C
STRESSOR SHOOT	
SOLIS MULTI PLYA	↓↓+K

MAX AXE DAX




必杀技	
MAX MEGAPHONE	↓↘→+P OR K
MAX SERVANT	弱K+强K
MAX SPARKER	→↓↘+P
MAX NET	弱P+强P
MAX REIGAN	倒地后P连打
MAX DRILL	跳跃中↓↘→+P
DUSH SPARKER	前冲中→↓↘+P
COMBO 技	
MAX COMBO ORIGINAL	↓↙←+弱P、↓↙←+强P、↓↙←+Z
STRESSOR SHOOT	
MAXIMUM SERVICE	↓↓+K

天神桥筋六

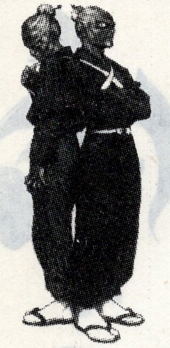



必杀技	
春	↓↙←+弱P
夏	↓↙←+强P
秋	↓↙←+弱K
冬	↓↙←强K
狮子头	弱P+强P
三年杀	↓↘→↗+K
DUSH 狮子头	前冲中弱P+强P
COMBO 技	
天地人	↓↘→↗+经P、↓↘→↗+强P、↓↘→↗+Z
STRESSOR SHOOT	
通天六尺玉	↓↓+K

雪上火澄

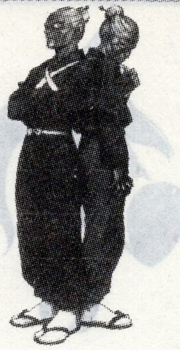



必杀技	
影缚	↓↘→+P
土蜘珠之术	弱K+强K
凤仙火之术	↓↘→+K
撒 BISHI	后疾走中弱P+强P
百雷铳	跳跃中↓↘→+P
DUSH 凤仙火	前冲中↓↘→+K
COMBO 技	
连击炭尘之术	↓↙←+弱P、↓↙←+强P、↓↙←+Z
STRESSOR SHOOT	
十文字霞崩	↓↓+K



豪血寺梅&种

必杀技	
岩碎齿	←储→+P
甲式岩碎齿	→储←+P
威吓颜	↓储↑+P
母堂降临	弱P+强P
星流乱舞弹	→+P连打
天舞脚	跳跃中↑↓+K
DUSH 威吓颜	前冲中↓↑+P
COMBO 技	
地舞脚	←储→+弱K、←→+强K、←→+C
STRESSOR SHOOT	
一族	↓↓+K





FALCO

必杀技	
BLUFF SHUFFLE	↓↘→+PP
FAKE ORE BACK	→↓↘+PP
REVERSAL SIOT	弱P+强P
INCITE DUSH	↓↘→+K
DUSH FAKE ORE BACK	前冲中→↓↘+PP
COMBO 技	
THREE CHARACTERS	↓↙←+弱P、↓↙←+强P、↓↙←+Z
STRESSOR SHOOT	
SUTOMI POKER	↓↓+K





GARTHEIMER

必杀技	
IRON MINE	弱P+强P
HEBESORUTO KICK	↓储↑+K
GRIND RUSH	←储→+K
GRIND PREIGN	→+弱P连打
BODY SMASH	↓储↑+P
HEAVY TREAD	跳跃中↑↓+P
DUSH HEBESORUTO	前冲中↓↑+K
COMBO 技	
GAIN CONTROL	←储→+弱K、←→+强K、←→+C
STRESSOR SHOOT	
IRON DUST POMA	↓↓+K



DAMIAN

必杀技	连按P
LIFE RECOVERY	←储→+P
ROSE FLASH	↓↙←+P
HALA MAGIC	←储→+K
DAMIAN BODY ATTACK	前冲中
DASH HALA MAGIC	↓↙←+P
COMBO 技	
POISON LEAN	↓↙←+弱K、↓↙←+强K、↓↙←+C
STRESS SHOOT	
PINCH CRUSHER	↓↓+K

BRISTOL

必杀技	
SICKLE SHOT	↓↘→+K
KILLER MANTIS	→↓↘+K
HUNTING MANTIS	↓↙←+K
HUNTING MANTIS	前冲中
DASH KILLER MANTIS	→↓↘+K
COMBO 技	
WINNERS STRIKE	↓↙←+弱P、↓↙←强P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
BLOODY EXECUTION	↓↓+K

BRISTOL－D

必杀技	
PIKUN RUSH	↓↘→+P
GAPUS UPPER	→↓↘+P
LEONARDO WAVE	↓↘→+K
AMON FLAME	↓↙←+K
COMBO 技	
HELL'S GATE	↓↙←+弱P、↓↙←+强P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
SLY STORM BEELZEBUL	↓↓+K

三位隐藏BOSS也可使用!



妖魔鬼怪打成一团，暗之世界从此不在宁静！

妖怪武斗传

THE BATTLE OF MONSTER

机种：PS　厂商：KSS MEDIA　类型：对战 ACT

●鸦天狗

霸吼	↓→△OR□（按 R1 键）
空蹴霸	跳跃中→↓○OR/（跳跃中按 L1 键）
天蹴霸	→↓→×（按 R2 键）
崩斩击	挡格中→↓○（挡格中按 L2 键）
◆烈！妖霸斩	↓↓→←→○（按 L1＋R1 键）
◆最终乱舞	→↓←→←○
COMBO 技	□△××△×○

●死神？

SODOTANSU	△△△△OR□□□□（按 R1 键）
DEDDORIESJI	（↓↓△OR□（按 R2 键）
DESUREI	↓→△OR□（按 L1 键）
TANSUOBUDESU	↓→←△（按 L1＋R1 键）
COMBO 技	□×△○△×□○△

●雪子

吹雪	↓→△OR□（按 R1 键）
特大牡丹雪	↓↓○OR×（按 R2 键）
◆雪水	→↓←→○（按 L1＋R1 键）
◆最终乱舞	↓→←→△
COMBO 技	□△○×□△○○

●镰鼬

旋刃	↓↑○OR×（按 R2 键）
风刃	←↓→△OR□（按 R1 键）
空刃	→↓→△OR□（按 L1 键）
◆斩空刃	→↓←→△（按 L1＋R1 键）
COMBO 技	□△○○××

●河童

突击河童	↙→△OR□（按 R1 键）
河童卷卷	←↓→○OR×（按 R2 键）
猫灵	→↓△（按 L1 键）
◆河童音头	→←→△（按 L1＋R2 键）
COMBO 技	×○×○□△

●鬼

鬼吼	↓→△OR□（按 R1 键）
苍空鬼拳	→↓→△OR□（按 L2 键）
连空斩蹴	→→○○OR××（按 R2 键）
◆妖魔灭	↓→↓→（按 L1＋R2 键）
◆最终乱舞	→←↓→○
COMBO 技	×○×△□×△

●子泣翁

回转崩	↙→△OR□（按 R1 OR L1 键）
百贯落	↓↑△OR□（按 R2 键）
石地狱	挡格中→↓○（挡格中按 L2 键）
◆千贯落	←↓→△（按 L1＋R1 键）
COMBO 技	蹲下状态中××○□△□

●沙婆婆

沙尘波	↓→△OR□（按 R1 键）
沙地狱	←↓→△OR□（按 R2 键）
沙尘壁	挡格中←↓△（挡格中按 L2 键）
◆BIBIBINTA	→←→△（按 L1＋R1 键）
◆最终乱舞	→←↓→△
COMBO 技	蹲下状态中□△□△□

●一目入道

拳落	↓→△OR□（按 R1 键）
气合一发	→←↓△OR□（按 R2 键）
激头连斩	↓←△OR□（按 L1 键）
◆轰龙碎	→←↓→△（按 L1＋R1 键）
COMBO 技	□××□○

●KAMIRA

KURAISHUNAIDEN	前冲中↓↑○OR×（前冲中按 R2 键）
BIRUDESUTEIYA	↓←○○（按 R1 键）
SHUBATSUHAKEN	→←○OR×（按 L1 键）
NOSUFUERATOU	↓→↓→○（按 L1＋R1 键）
COMBO 技	□△××○□○

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

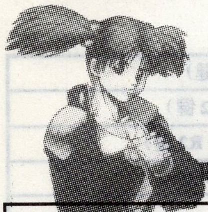
HUDSON 制作 3D 格斗游戏的水平可见一斑！

血之怒吼

BLOODY ROAR(HYPER BEAST DUEL)

机种：ARC、PS　厂商：HUDSON　类型：对战 ACT

艾丽斯 Alice



人类时连续技	
ブリッツコンボ	PK
スラストラッシユ	PPP↓+P
スルーバンチアツバー	→+P→+P
スウエーキツクコンボ	←+PK
アークドロツブコンボ	→+K←+K
ヒールエツジブコンボ　ハイ	KK←+K
ヒールエツジブコンボ　ミドル	KK→+K
ローミドルキツクコンボ	↓+KK
ロースウエーコンボ	↙+P↓+K
エアレイド(空中投げ)	空中で相手近く↓+P+K↓
兽化时追加连续技	
ラビツトローラツシユ	BB↓+K
ミドルラビツトコンボ	BBB←+B
ローラビツトコンボ	BBB↓+B
ボテイフツクラヒツトミドルラツシユ	↘+PPBBB
ローラビツトラツシユスライダー	↓+B↓+B↓+K↓+P

Yugo 尤科



人类时连续技	
ナツクルキツク	PK
ワンツーキツ	PPK
ローコンボエキストラ	PPP↓+K
ワンツーリードボテイ	PP→+P
トエブルナツタツコンボ	←+P←+P←+P
ロースピンナツクル	←+P↓+P
スクワツトジヤブスライサー	↓+P↓+K
ハイキツクツイン	KK
スバイラルキツク	K↓+K
ヒールタスク	伏せ状态から KK
兽化时追加连续技	
スラツシユダイブ	B→+B
クローコンボキツク	BPPPK
ツインナツクルスラツシユ	BPPB
フルムーンナツクルコンボ	←+P←+P←+B
タブルウルフキツク	↙+BB

巴克约 Bakuryu



人类时连续技	
连牙	PK
连刀螺旋切い	PP↓+K
连刀浮身返り	PPP↑+P
连刀螺旋裹肘	PPP↓+KP
流影崩激	↘+PP
流影日轮斩	↘+PK
裂迅刈り蹴り	↘+K↓+K
裂迅草擂り蹴り	↘+K↓+K
疾风旋连脚	→→+KK↓↙←+K
落雷	伏せ中 KK
兽化时追加连续技	BB↓+K→+K
连搔き刈り蹴	BB↓+KKK
连搔き雪崩蹴り	BB↓+B
连搔き转倒炮	→+BKK
毒闪落槌脚	相手がダウン中↓+
骸裂き	BBBBB

Fox 狐狸



人类时连续技	
ダブルスナツヒングエツジ	PK
トリブルヒアス	PPK
ロースヒンフィニツシユ	PPK↓+K
ダンシングサマーソルトブレード	→+PPP↑+K
サマーソルトナイトレイド	↑+P↑+P
ゴージヤススベシヤル	↗+K↗+K↗+P
ゴージヤスハツヴクランス	↗+K↗+K+↑PP
ヘイトリツドフォローソード	↓↘→+PP
ドリツクサマーソルトブレード	→+PPP←+K↖+P
チキンバツクロール	↖+K↖+K↖+K↖+K
兽化时追加连续技	
ルネツサンスミスト	PP↓+B
フォツクスストーム	BBBB↑+K
J.F.K	↑PB
B.J.F.K	↖+K↑+PB
F.J.F.K	↗+K↑+PB

龙 Long



人类时连续技	
连掌腿(れんしようたい)	PK
鹞子栽肩(ようしさいけん)	伏せから PP
连斧腿(れんふたい)	K↓+K
连捶挑领(れんすいさようりよう)	PPP

接在连捶挑领之后进行(同一招不能反复使用)

六合鸿轮式

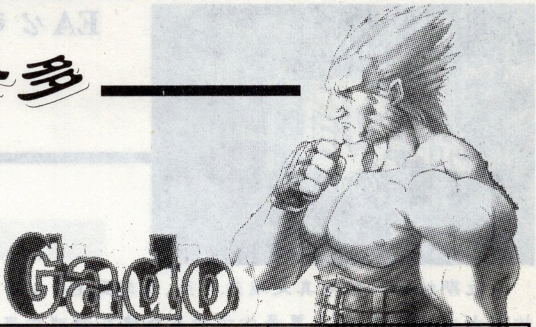
打开 P ↔ 斧刃脚 ↓+K ↔ 崩拳 →+P

↕ 六合鸿轮式 ↕

侧中脚 →+K ↔ 日月把 ↓+P ↔ 右端脚 K

兽化时追加连续技	
爪掌打(そうしようだ)	BP
十字罗汉(いゆうじらかん)	BB→+B
伏虎十字双(ふつこじゆうじそう)	BB↓+B

卡多 Gado



人类时连续技	
ショヲトガンコンビネーツョンファイア	PP→+P
トマホークドライブ	→+PK
スビニングストライク	←+PP
シエルスマツシユ	↘+PP
サイトブレイク	伏せ中 PP
ヒートブラスターツイン	K←+PP
コマンドエツジコンビーションミドル	KK→+K↓+KK
コマンドエツジコンビーションロー	KK→+K↓+KK
ヒートキヤブチヤー　ミドルキツク	↓↘→+P ヒツト时 K
ヒートキヤブチヤー　ローキツク	↓↘→+P ヒツト时↓K
兽化时追加连续技	
ショツトガンスクラツチ	PP↓+B
ブラツディレイジ	↘+B↓↘→+B
ライトニングスクラツチ	↘+P→+BB
ダークネススクラツチ	↘+P→+B↓+B
ビートブラストスカイランチヤーストライク	K←+PPB+KKK

米苏克 Mitsuko



人类时连续技	
ケツアタツク	PPK
いきなりバサミ	PP↓+K
ヘキツク	→+PK
のし	→+P→+K
ついでにり	→+K↓+K
スネからキツク	↘+K↘+KK
かし	↘+K↘+K↘+K
兽化时追加连续技	
タツクル	↓↙←+B→+B
ヘバチキ	→+P↓+B
からロケツトバチキ	↙+BB
からカチげヘツド	↙+B↙+B↓+B
のヘツドバツト	BB↓+B↓+↑B+B
てセツト	PPBB
セツトるらぶんしヘツド	PPBB+B→
ミツコゴージヤスセツト	PPBB↓+B↓+B↑+B

格来格 Greg



人类时连续技	
フエインミドルシユート	↙+↓↘→P+K
フエイスラツシユコンボ	PP→+P
フエイスバツシヤーガードアタツク	PK↓↙←+K
ネイルドライブコンボミドル	←+P→+K
ファニーコンボ	↑+PP
スフインクスコンボ	↑+P↓+P
ボテイーラツシユコンボ	↘+PPP
クイツクネイルドライブコンボミドル	→→+PP
クイツクネイルドライブコンボミロー	→→+P↓+K
アルテイメツトハンチ LV.5	↓↙ P(六回り返す)
曾化时追加连续技	
トリブルスウイングヒツプアタツクスライダー	BBBB↓+B
バツクターンスウイングヒツナアタツクスライダー	←+BB↓+B
ダブルスワンキツクヒツブアダツク	←+KKB
ミドルラリーコンボ	→+K→+B
スタツブスルーコンボ	P↓+B↓↘→+P



EA公司也来凑热闹，格斗游戏真那么受欢迎吗？

罗媚斗

RABBIT

机种:SS　　厂商:EA　　类型:对战 ACT

近期的格斗游戏真是越来越多，没想到EA公司居然也来凑热闹，制作了这款2D对战游戏。初时，对这款游戏并未抱有太大的期望，这主要是由于对美版格斗游戏向来不太喜欢，但后来玩到这款游戏之后，才发现原来《罗媚斗》加入了不少日本游戏的风格，玩起来也算比较容易上手。但是，其缺点也是非常明显的，比如人物设计不适合国内玩家的口味，放大缩小时画面粗糙，操作手感也较为恶劣，所以看来EA公司仍缺乏制作此类游戏的经验。

系统说明

"兽神召唤"按 **Z** 键，用途是增强杀伤力，出超必杀时必须要有兽神在场。

"反震"按 **C** 键，用途是当对手攻击你时震停对方，而对方大约有一至两秒硬直。

"中段攻击"按 **R** 键，没有特别用途。

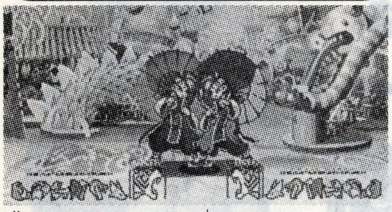
"转换兽神"快速按↓方向，当取到对手的兽神珠后才可使用。

"射出兽神"按→＋**Z** 键，将对手兽神射出，但满了 **POWER** 后才有用，而相同兽神每 **ROUND** 只可用一次。

"连续拳脚"由轻至重按便可，好简单。

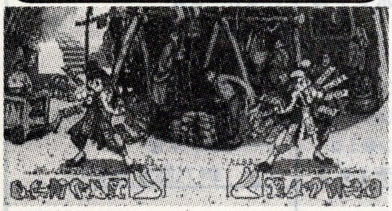
带★的是超必杀技

乌铃



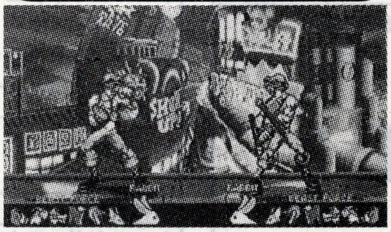
燕	↓↙←＋P
云雀	→↓↘＋P
悲翠	↓↘→＋P
啄木鸟	↓↙←＋K
★魂珠・兔冲波	←→↘↓↙＋重P

天人



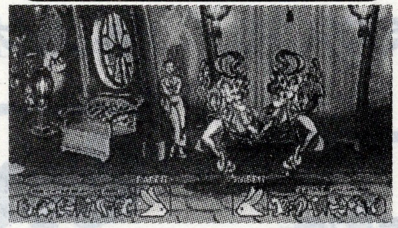
翔雷符	↓↘→＋P
龙爪腿	空中↓↙←＋K
炎施符	↓↙←＋P
崩足旋三连击	←↙↓↘→＋K
★鹰嘴调伏袭	空中↓↖←↙↓＋重P

REX



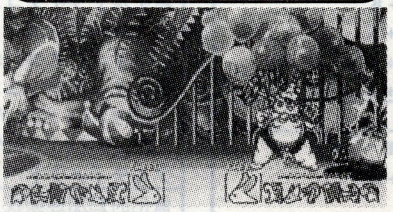
トルネディ・ナバーム	←↓↙＋P
バーニソグ・レイク	↓↙←＋K
ライヅング・バスター	→↓↘＋P
ヅヤスライス・ボマー	↓↘→＋P
★ビヤッコンウシヨウン	←→↘↓↙→＋重P

玉兰



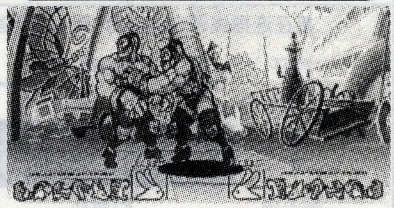
大四喜	↓↘→＋P
大三元	→↓↘＋K
地和	←↓↙＋P
天和	→↓↘＋P
★击狐跳神	←→↘↓↙←＋重K

LITTLE－EDDY



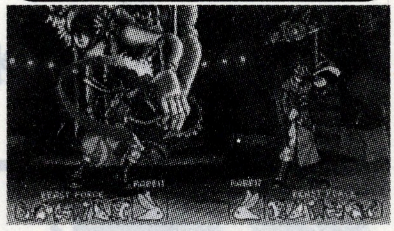
S・S・C	←↙↓↘→＋P
S・H・C	→↓↘＋K
S・T・C	↓↙←＋P
S・D・S	←↓↙＋P
★チヨトッシヨウランライ	←→↘↓↙＋重K

EGITH



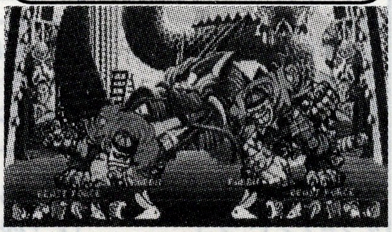
ハイアングル・バスター	→↘↓↙←↖↑↗＋P
エクヤレント・クロス	→↓↘＋P
グラビライ・フリップ	↓↘→＋K
バライー・チヤージ	↓↙←＋K
★センギユウンウハゲテキ	←→↘↓↙＋重K

蛇蛟



四连斩"牙颚"	→↘↓↙←＋P
疾风斩"蛇喝"	←↙↓↘→＋P
被碎阵"蛇鳞"	→↓↘＋P
堕天掌"镰首"	←↓↙＋P
★升蛇扫风	←→↘↓↙＋重P

猴猿



吟大地	←↓↙＋P
轰电呢	→↓↘＋P
来鬼师	空中↓↙←＋P
逆港卷炎	→↘↓↙＋P
★狼牙摄魂刻鬼	←→↘↓↙＋重P

完全攻略

COMPLETE STRATEGY

共计攻略十一篇，包括 RPG、SLG、SRPG 等



特别推荐

梦幻模拟战Ⅳ(SS)
阿兰多拉(PS)



LANGRISSER Ⅳ 梦幻模拟战Ⅳ 完全攻略

机种:SS　厂商:美赛亚　类型:SRPG　媒体:CD－ROM

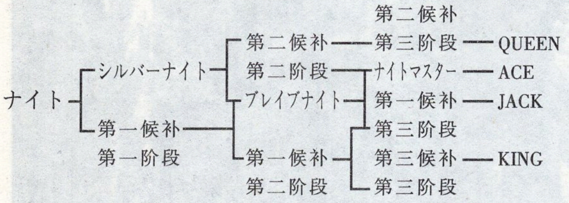
序

在遥远的エルサリア大陆,圣界与魔界、人类与魔族之间曾进行过壮绝的战争,光辉之后裔エルウイン将魔族之王ボーゼル以及混沌之神カオス打倒,为这一切划上了句号。而エルスリード初代国王付出生命所创造的圣剑ラングリッサー将魔剑アルハザード封印,消失在天界的彼方……

200年过去了,圣剑与魔剑的故事转移到了エルサリア大陆以外的レーゲンプルク连邦王国。一位名叫ギザロフ的野心家运用各种手段,想要获得统治世界的权力。他的目标落在边境小村ゴタール上,这里有着被称为"贤者之水晶"的宝物,他向小村征收双倍的税款,终于激起了人们的反抗!

主角设定的问题

主角基本转职表:



以下的设问回答中第1及第2问将影响主角的职业。

第1问

决定主角两种隐藏职业的出现位置,但必须和第2问配合才能产生效果。

问题:"从以下4枚纸牌中选出两枚。"

回答:"エース(ACE)"——令主角转职表中出现隐藏职业;

"ジヤック(JACK)"——令主角第一候补的隐藏职业有效;

"クイーン(QUEEN)"——令主角第二候补的隐藏职业有效;

"キング(KING)"——令主角第三候补的隐藏职业有效。

第2问

决定第1、第3候补的位置,候补职业的名单见"候补职业表"。

问题:"那么,从以下按顺序选择你所喜欢的东西吧!"

回答:"绿丰かな夏の高原(苍翠的夏之高原)"——候补A;

"青くすみきつた夏の空(夏日苍蓝色的天空)"——候补B;

"落ち着い雾团气の部屋(气氛调和的房间)"——候补C;

"雾にかすむ美しい山岳(被雾所包围的美丽山岳)"——候补D。

候补职业表:

	候补A	候补B	候补C	候补D
第一阶段	ブラデイエーター	ホークロード	ソーサラー	エキユイユ
第二阶段	バトルマスター	ドラゴンナイト	メイジ	パラデイン
第三阶段	ソードマスター	ドラゴンナイト	アークメイジ	セイント
隐藏职业	勇者	ドラゴンマスター	ハーミット	アバタール

第3问

问题:"在以下的三者中,你认为什么是作为一个英雄所必要的?"

回答:"优しき(温柔)"——五位女主角友好+1,结盟值-2,转第4-1问;

"勇气"——判断+1,A修正+1,转第4-2问;

"力"——力量+1,守备力+1,转第4-3问。

(PS:五位女主角指蕾伽尔、雪露法妮尔公主、安杰丽娜公主、塞蕾娜将军、魔族妮丝蒂尔。)

第4-1问

问题:"在战斗的前夜,你不得不和你的恋人告别,若是哥哥你的话会怎么做?"

回答:"心配しないように励ます(告诉她不用担心)"——智力+2,MP+2,转第5-1问;

"优しく抱きしめる(温柔地紧抱着她)"——魔法フオースヒール1,MP+1,转第5-2问;

"何ま言わずに默つて立ち去る(什么也不说而静静地离去)"——蕾伽尔友好-1,炎、冷、雷、风、地、圣、精、物耐性+3,转第5-3问。

第4-2问

问题:"你认为勇气是由怎样的心所产生出来的?"

回答:"爱"——五位女主角友好+1,结盟值-1,转第5-2问;

"坚强的意志"——M修正+2,智力+1,炎、冷、雷、风、地、圣、精、物耐性+2,转第5-3问;

"自己牺牲"——守备力+2,结盟值-1,转第5-4问。

第4-3问

问题:"你认为什么是力量?"

回答:"聪明的头脑"——智力+4,MP上限+2,转第5-1问;

"极高的战斗力"——A修正+1,D修正+1,转第5-4问;

"坚强的精神力"——M修正+2,MP+1,炎、冷、雷、风、地、圣、精、物耐性+2,转第5-3问。

第5-1问

问题:"从以下之中选出最能引起你兴趣的东西。"

回答:"财富和权利"——道具长剑,资金+50,结盟值+1;

"永远的美"——五位女主角友好+1;

"失去的知识"——智力+1,MP+3,魔法ゾーン;

"霸者的战术"——A修正+1,D修正+1;

回答完后转第6-1问。

第5-2

问题:"那么,你认为爱是什么?"

回答:"与え合うもの(互相给予的东西)"——魔法キュア,MP+1,蕾伽尔、安杰丽娜友好+1;

"奉仕するもの(应份的效劳)"——炎、冷、雷、风、地、圣、精、物耐性+2,妮丝蒂尔友好+1;

"受けるもの(是一种接受)"——守备力+1,雪露法妮尔、塞蕾娜+1;

"まやかし(欺骗)"——力量+1,守备力+1,精耐性+2,蕾伽尔、雪露法妮尔友好-1,结盟值+1;

回答完后转第6-1问。

第5-3问

问题:"你突然遇上了怪物,你认为此时的怪物是采取什么态度呢?"

回答:"杀意を持つて身构えている(怀着杀意)"——力量+2,妮丝蒂尔友好-1,结盟值-1;

"怯えている(害怕着)"——A修正+2;

"友好な态度をとる(采取友善的态度)"——妮丝蒂尔友好+1,结盟值+1;

"警戒してこちらをうかがう(怀着戒心而来)"——D修正+1,M修正+2;

回答完后转第6-1问。

第5-4问

问题:"哥哥你认为男人是什么?"

回答:"全てを包み入む爱を持つ者(拥有包容一切爱的人)"——五位女主角友好+1,结盟值-1;

"热き魂をほとばしらせる者(燃烧自己生命的人)"——判断+1,炎、精、圣、物耐性+1;

"钢のごとき肉体を持つ者(拥有钢铁般肉体的人)"——守备力+1,技能"金属铠装备";

"男の证を见せる(让你看什么才是男人)"——力量+2,技能"剑装备";

回答完后转第6-1问。

第6-1问

问题:"在以下四者之中,哥哥你认为哪一个是你的长处?"

回答:"决断力"——判断+2,指挥能力+1,在第6-2问之后,转第7-1问;

"公正"——佣兵数+1,D修正值+1,结盟值-1,在第6-2问之后,转第7-2问;

"战斗能力"——力量+1,守备力+1,A修正+1,在第6-2问之后,转第7-3问;

"知识"——智力+3,最大MP+3,M修正+2,在第6-2问之后,转第7-4问。

第6-2问

问题:"那么,相反短处是什么?"

回答:"决断力"——判断-3;

"公正"——D修正-1,结盟值+1;

"战斗能力"——力量-1,守备力-1;

"知识"——智力-3,M修正-2;

之后的问题会按第6-1的回答而决定。

第7-1问

问题:"哥哥你现在是军队的司令官,假若你受到敌人的突袭时会怎样?"

回答:"后退し、体势を立て直す(后退来重整军势)"——M修正+1,M+1;

"即座に反击をかける(即时进行反击)"——力量+2,A修正+1;

"その场で防御し、体势を立て直す(在该处作防御战并重整军势)"——魔法ヒール1,MP+2;

"多少时间がかかつても敌の规模を调べる(即使花一点时间亦去调查敌人的规模)"——判断+1,智力+2,MP+1;

回答完后转第8问。

第7-2问

问题:"你认为神是在哪里的?"

回答:"天上界"——圣耐性+3,智力+2,结盟值-1,魔法キュア;

"神など存在しない(神并不存在)"——力量+1,守备力+1,A修正+1,物耐性+3,蕾伽尔塞蕾娜友好-1,妮丝蒂尔友好+1,结盟值+1;

"万物すべてに宿つている(存在于天下万物之中)"——智力+3,MP+3;

"俺样(老子就是)"——力量+2,守备力+2,A修正+1,智力-2,蕾伽尔、雪露法妮尔、安杰丽娜、塞蕾

娜友好－1,妮丝蒂尔友好＋2,结明值＋2;

回答完后转第 8 问。

第 7－3 问

问题:“假如哥哥你得到了难以想象的力量,你会干什么?”

回答:“大陆统一を行う(将大陆统一)”——力量＋1,A 修正＋1,资金＋20,结盟值＋1,妮丝蒂尔友好＋1;

“平和を维持する(维持和平)”——道具“纹章”,结盟值－1,安杰丽娜、塞蕾娜友好＋1;

“气ままに生きる(逍遥自在地生活)”——智力＋4,资金＋30,雪露法妮尔友好＋1;

“いつもと变わらない(与平常没有改变)”——判断＋1,守备力＋1,蕾伽尔友好＋1;

回答完后转第 8 问。

第 7－4 问

问题:“若有以下三本书而只能看一本的话,哥哥你会看哪一本呢?”

回答:“神学书”——魔法ホーリーブレイズ,圣耐性＋3,结盟值－1,MP＋1,智力＋1;

“恋爱物语”——五位女主角友好＋1;

“战记”——修正＋1,D 修正＋1,指挥能力＋1;

回答完后转第 8 问。

第 8 问

问题:“若要哥哥你率领军队话,你认为怎样的军队是最理想的?”

回答:“少数精锐”——佣兵数－1,A 修正＋1,D 修正＋1,M 修正＋1,转第 9－1 问;

“个人の力は弱くても大部队(个别力量虽弱,但却是大部队)”——佣兵数＋2,转第 9－1 问;

“指挥官である自分が非常にい强(作为指挥官的自己非常强)”——力量＋2,守备力＋1,炎、冷、雷、风、地、圣、精、物耐性＋2,转第 9－2 问;

“自分の指挥に忠实に部う队(能忠实地服从自己指挥的部队)”——魔法アタック 1、プロテクシヨン 1,MP＋2,转第 9－2 问;

第 9－1 问

问题:“那么,创造最强部队所必要的能力是什么?”

回答:“高昂的志气”——A 修正＋2,D 修正＋2,M 修正＋2;

“优越的机动力”——指挥能力＋2,MV 修正＋1,D 修正－2;

“铁壁的守备力”——D 修正＋2,M 修正＋4,魔法レジスト;

“粉碎敌人的破坏力”——A 修正＋2,MV 修正＋1;

回答完后转第 10 问。

第 9－2 问

问题:“在战斗开始时,哥哥你认为以下有什么是必要的?”

回答:“丰富的战术知识”——智力＋3,MP＋2,魔法スリープ;

“冷静的判断力”——判断＋3,MV＋1;

“非比寻常的战斗能力”——力量＋3,炎、冷、雷、风、地、圣、精、物耐性＋2;

回答完后转第 10 问

第 10 问

问题:“呃,呃!哥哥所喜欢的类型(女孩子)是哪种?”

回答:“ちよつぴり甘えん坊で元气な少女(天真烂漫的少女)”——蕾伽尔友好＋2,其余四人友好－1;

“一见しつかりしてるが、寂しがりや(外表坚强但其实内心寂寞)”——安杰丽娜友好＋2,其余四人友好－1;

“危なつかしくて守つてあげたい女性(令人担心而令你想保护的女性)”——雪露法妮尔友好＋2,其余四人友好－1;

“年上の优しい女性(年级较大的温柔女性)”——塞蕾娜友好＋2,其余四人友好－1;

“气が强いが、しつかりしてる姐さんタイプ(刚强但可靠的姐姐型)”—— 丝蒂尔友好＋2,其余四人友好－1;

回答完后转第 11 问

第 11 问

问题:“最后的问题是假若哥哥要战斗的话,会是为了什么而战的呢?”

回答:“欲しいものを得るため(为得到想要的东西)”——力量＋2,守备力＋1,A 修正＋1;

“大切なものを守るため(为了保护最重视的东西)”——魔法ヒール 1,五位女主角友好＋1;

“复仇のため(为了复仇)”——力量＋2,A 修正＋2,结盟值＋1;

“自卫以外の战いはしたくない(不想为自卫以外而战)”——守备力＋1,D 修正＋1,M 修正＋2,结盟值－1,炎、冷、雷、风、地、圣、精、物耐性＋1。

兰狄乌斯初期基本能力值

下表中是主角兰狄乌斯初期的各项数值,通过游戏开始时的问答(尤其是 3～11 问)将会影响其状态,从而作出修正。玩者可根据基本能力值来回答提问,以创造自己满意的主角(“梦战”系列的魅力之一便在此处)。

AT:23	判断力修正:0
DF:15	A 修正:1
最大 MP:0	D 修正:0
MV 修正(指挥官):0	MR 修正:0
MV 修正(部下):0	佣兵最大数:2
知力:18	

SCENARIO シナリオ 1 [血染之村]

胜利条件○敌全灭

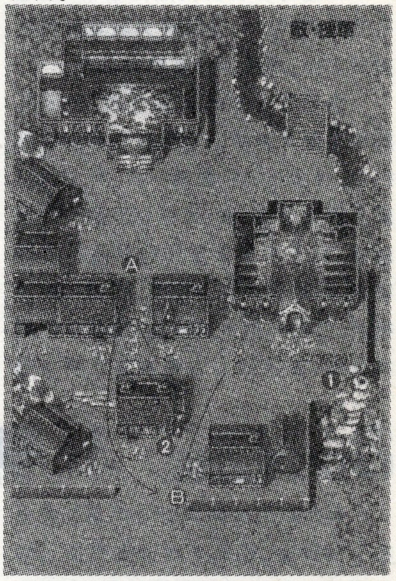
败北条件●主角、里奇、村长死亡

连邦国将军基扎洛夫(ギザロフ)的领地内有座名为高塔尔(ゴタール)的小村庄,兰狄乌斯(ランディウス)和他的养父村长一家过着平静快乐的生活。然而,领主基扎洛夫突然提高该村的税收,令村民们无法忍受,遂奋起反抗。兰狄乌斯和义弟里奇(リッキー)负责对付收税官,而村长则守护着教堂中的妇女们,其中亦包括他的女儿蕾伽尔(レイチエル)。当主角兰狄乌斯他们将税官收拾得差不多时,恶梦才刚开始。村头突然涌现出大批的士兵,好象早就躲在附近,直等村民谋反似的。领主基扎洛夫将军站在阵前,冷笑着道出其目的是为了村庄中的宝物"贤者的水晶",而故意逼迫村民们暴动,使他能够名正言顺地将之镇压!这一计策果然毒辣,善良的村民落入了陷阱中。

取得了"贤者的水晶"后,基扎洛夫又发现一旁的蕾伽尔具有强大的魔法资质,遂将她一同带走。村长眼见敌众我寡,喝住兰狄乌斯和里奇,并让两人赶快逃离此地。此时胜利条件变更,只要兰狄乌斯和里奇两人逃至村庄的下方即可过关。不过,我相信诸位梦战迷们一定会执着"敌全灭"的吧!更何况敌人中没有青龙骑士团团长利昂那种厉害角色,只须等候敌方部队之间拉开距离,然后将其各个击破即可。因为有判断力这一数值存在,指挥官和自己的士兵之间行动顺序不同,在尽量避免行动顺序差异给我方带来麻烦的同时,善用这一行动顺序的不同,可趁敌方士兵离开指挥官的指挥范围时将之歼灭。至于那些 NPC 就不用去管了,让他们自生自灭吧!

兰狄乌斯和里奇兄弟两人好不容易逃出了村庄,却又无法摆脱追兵,眼看就要被敌人抓住之际,巧遇富有正义感、同时也对基扎洛夫的所作所为十分不满的兰方特将军(ランフォード)。兰方特将军引开追兵后,询问事情的缘由,并得知兰狄乌斯和里奇并非亲生兄弟。兰狄乌斯出生在一个偏僻的村庄中,在他一岁时洪水淹没了其家乡,他也因此和亲人们失散,后来幸得高塔尔村长收养了他。有关亲人的事情,兰狄乌斯已全然不记得了,印象中好象有一个姐姐……

此时,在连邦军的元帅府中,利法斯元帅(リヴアース)接到同盟国卡高西斯(カコンシス)国王的来信,说是王妃病重,希望作为人质而留在连邦的两位公主能够回去看望一下。善良的元帅没有看出其中的险恶,遂让卡高西斯王国的威拉提督(ウイラー)护送雪露法妮尔公主(シエルフアニール)和安杰丽娜公主(アンジエリナ)回国。



SCENARIO 产生分岐的条件

A 路线:SCENARIO1 ~ 16 ~ 17A ~ 20A ~ 21A ~ 25A

①在 SCENARIO 17A 开战前,当其他人问你对同盟的看法时选"赞成"。

※若到此时为止的结盟值在 95 以下,那么在这问题时会自动回答"魔族と ~ は反对",这情况下要往 A 路线的话,雪露法妮尔及安杰丽娜的友好度必须在 109 以下,否则会自动前往 C 路线。

②在 SCENARIO 20A 的后剧中,选择"その女魔术士を信じる"。

B 路线:SCENARIO1 ~ 16 ~ 17A ~ 20A ~ 21B ~ 24B

①在胜利条件不是"敌全灭"的关内,尽量也将这关中的敌人全部消灭,令与魔族的结盟值上升。

②在 SCENARIO 20 的后剧中,选择"お前を信じるよ",在伯赞鲁迷你成为同伴时选"停滞はいけない"。

※如果结盟值达到 112 以上,则自动会回答"停滞はいけない"前往 B 路线,相反如低于 104,便回自动回答"この世界は满足している"前往 A 路线。

C 路线:SCENARIO1 ~ 16 ~ 17C ~ 27C

①在 SCENARIO 12 的前剧中,对安杰丽娜的提问回答"どうしてそれを?",会发生回忆森林中迷路的事件。

②在 SCENARIO 13 ~ 15 之间,在战斗中让安杰丽娜与艾米莉进行一次以上的直接战斗。在 SCENARIO 15 的后剧中,艾米莉得知主角兰狄乌斯是自己的弟弟。

③在 SCENARIO 17 的前剧中,安杰丽娜与雪露法妮尔的友好度在 110 以上,选择"魔族と ~ は反对"。

※如果结盟值在 95 以下会自动选择"魔族と ~ は反对"。

(结盟值只要在不需"敌全灭"的关内将敌人全灭,便会提升。)

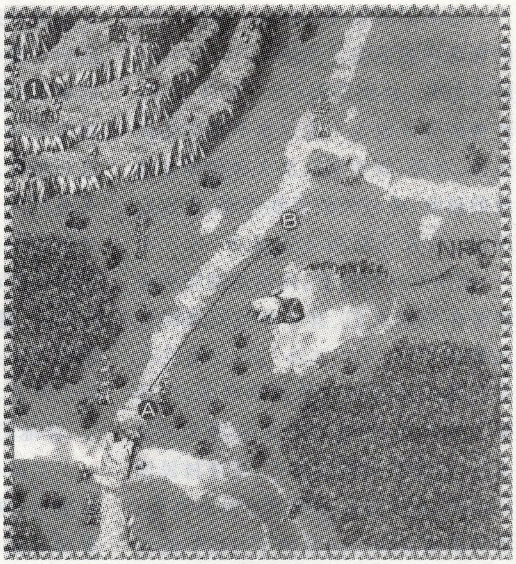
SCENARIO（シナリオ） 2［放浪之战士］

胜利条件○敌全灭
败北条件●主角死亡

卡高西斯王国的一行人在回国途中，因为威拉提督对于此事感到有些不妥。按正常来说，那封书信应该是寄到他们手上的。安杰丽娜听后觉得还是回去为好，但雪露法妮尔却害怕信中的内容是真的。于是，威拉提督决定让塞蕾娜将军（セレナ）先行一步，查探这是否是连邦为进攻卡高西斯王国而设下的陷阱。

在连邦库雷奥内斯大王（クレオネス）的寝室中，基扎洛夫趁其因病而虚弱之时，用法术将其控制起来……

告别了兰方特将军之后，兰狄乌斯和里奇又在路上遭到基扎洛夫军的拦截。这是相当轻松的一关，对方的部队分别由下方的枪兵和右方的步兵所组成，至于中央位置的骑兵是不会移动的。以兵种相克的原理，让里奇对付枪兵、兰狄乌斯收拾步兵。当敌军所剩无几时，地图的上方和右方分别出现由枪兵和步兵组成的援军，而我方的援军则在右方出现，那是一位名叫马库雷（マクレーン）的流浪者。马库雷属下的兵种是枪兵，正好可以用来对付中央的骑兵部队。而马库雷会教育主角一番，大谈兵种相克的原理，并当场演示给兰狄乌斯他们看。（当我是白痴吗？）战斗结束之后，马库雷听说主角是为了要去解救被抓的妹妹，顿时触动了他的心事，于是便自我推荐要求加入队伍中。



在连邦通往卡高西斯王国的路上，塞蕾娜将军遭到了连邦军的伏击。虽然她成功地突围，但也明白既然威拉提督的推测成了事实，只好继续赶回王国。当基扎洛夫将军的儿子库尔加（クルーガー）得知计划被揭穿时，便命手下扮成盗贼去对付两位公主。

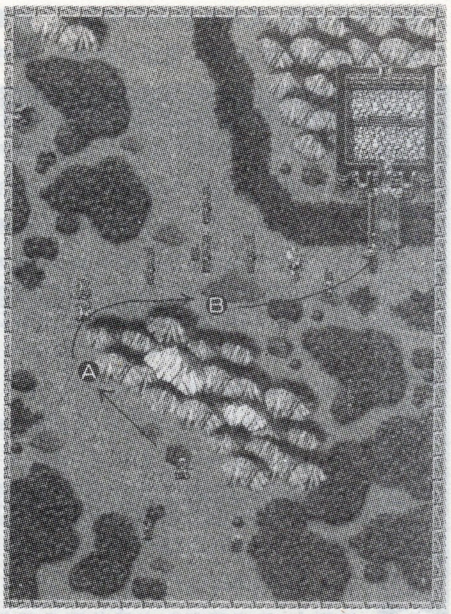
新加入伙伴

马库雷（マクレーン）

SCENARIO（シナリオ） 3［孪生的公主］

胜利条件○敌全灭
败北条件●主角死亡或NPC死亡

利法斯元帅陷入野心家基扎洛夫布下的圈套，被冠上和卡高西斯王国合谋反叛的罪名而惨遭杀害。为了灭口，基扎洛夫派兵追杀回国途中的卡高西斯王国一行，却和赶往基扎洛夫领地的兰狄乌斯相遇。很遗憾的是，卡高西斯王国的威拉提督其人，虽然官拜提督，且头脑一流，但是在战斗能力方面却和小孩子并列（和某人很相象唷，就连容貌、神态、口气甚至姓名的开头字母都相当近似呢！）。故遭到敌军的包围时，卡高西斯王国一行只能躲进布布洛亚堡垒（ブロア砦）中，等待兰狄乌斯的救援。地图的中央是山岳地带，右方是密集的森林，因此只能沿着西北的路线绕过群山前进。所幸敌军中不乏白痴的存在，他们不抓紧时间集中兵力攻打堡垒，居然还很悠闲地绕很大一个圈子至堡垒的后方！想来该队的指挥官也是凡佛利特大会战出身。（唉呀，最近《银河英雄传说》看得太多，一时还转不过弯来。）虽然两位公主以及威拉提督的死亡会导致GAME OVER，但由于对手的愚蠢，还是可以有足够的时间将敌人全灭后再去救援的。消灭了追兵，大伙聚在一起相互介绍，出人意料的是里奇此时方显露出与他那张脸毫不相称的性格来，每逢他发言时，必是语出惊人，让人捧腹不已。安杰丽娜公主似乎对兰狄乌斯抱有很大的好感，并提议帮助主角去救蕾伽尔，于是又有两位伙伴加入。至于威拉提督嘛，只是个站在远离战场的地方，悠哉悠哉观赏别人苦战的NPC。



新加入伙伴

雪露法妮尔（シェルフアニール）、安杰丽娜（アンジェリナ）

SCENARIO シナリオ 4［兄妹的绊］

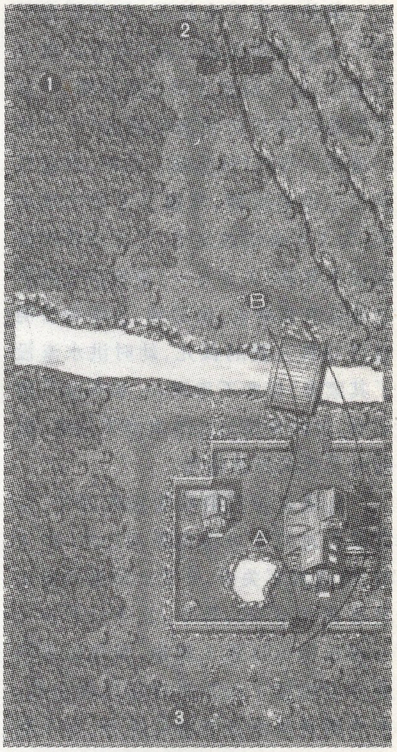
胜利条件○魔术师莉丝击破
败北条件●主角死亡或魔术师莉丝到达地图最上方

在连邦的谒见厅中，病重的库雷奥内斯大王（クレオネス）任命基扎洛夫取代叛逆者利法斯的元帅之职，而基扎洛夫上任的第一件事便是讨伐卡高西斯王国！夜晚，在王城的城楼上，夫雷迪里克王子（フレデリック）向阿路旦将军（アルダン）问及他对利法斯元帅谋反一事的意见，两人都对此深表怀疑。当王子离开后，萝珊茜尔公主（ローゼンシル姫）对于即将到来的战争深感害怕，因为她怕就此失去了阿路旦将军。另外，在兰方特将军的执务室内，他也和副官艾米莉（エミリー）提起利法斯元帅谋反之事，他确信这是基扎洛夫搞的鬼。

前往基扎洛夫府邸的兰狄乌斯一行人，在途中发现一神秘的大屋，并且有连邦的士兵守护着。原来这里就是关押蕾伽尔的魔导研究所！真是得来全不费工夫，只要打倒女魔术师莉丝（リース）即可过关。但是，守护着屋子的敌方骑兵和枪兵就横在眼前，拦住去路。战斗一开始，就让兰狄乌斯带领他的骑兵部队绕过屋子，去追赶莉斯。其他人马便可以安心地和敌方拦截部队作战了。数回合后，在地图的最北端会有敌军的援兵出现。成功地救出了蕾伽尔之后，应马库雷的意愿，众人调查研究所。在阴暗的地牢中，马库雷发现了他妹妹的戒指。原来在三年前，马库雷和他的妹妹在森林内遭到袭击，当他恢复知觉时已是一年多后的事情，对于这一年中所发生的事情他已完全想不起来了。确信妹妹已死的马库雷，更加坚定了跟随主角一同冒险的信念。一行人离开魔导研究所，踏上归国的旅程。

新加入伙伴

蕾伽尔（レイチェル）

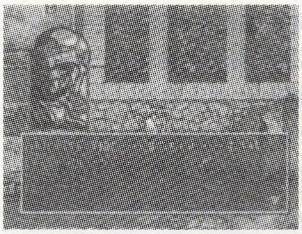


SCENARIO シナリオ 5［击灭、传令基地］

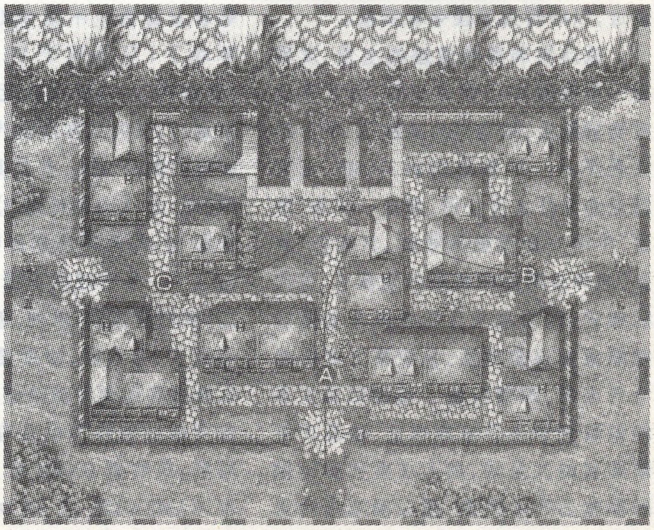
胜利条件○敌全灭
败北条件●主角死亡或敌一人逃脱

众人平安地回到卡高西斯王国，却让国王莫名其妙，因为他根本就没有写过什么求援信，而王妃亦十分健康。领悟到这是敌人的陷阱同时，国王接到连邦军大举进攻的消息。卡高西斯王连忙派遣布鲁诺将军（ブルーノ）前去和平交涉，无奈谈判破裂，由阿路旦将军率领的两万大军已逼至卡高西斯王国的境内。就在卡高西斯王束手无措之时，威拉提督想出一个计策：敌人战线拉得太长，只要将其传令基地摧毁，便可令敌军无法联系从而各个击破。于是，这一任务就落在了主角的头上。

兰狄乌斯一行人从东、西、南三个方向奇袭敌军的传令基地，必须要做到不使任何一个敌人逃脱！我方兵力虽然分散在三个地方，但是敌人只想着逃跑而根本顾不上与我军进行战斗，故能够轻松地将其击破。唯一需要注意的是，敌军北方的一只骑兵部队会向北逃窜，因此一开始就要在东门配置一只骑兵或飞兵部队，以最快的速度前去拦截对方。连邦军的大队人马因为相互之间失去联系而分别被孤立，战斗力大为下降，结果不敌卡高西斯军的集中攻击，大败而归。阿路旦将军也因此而被降职，分配到巴鲁克将军（バルク）麾下。然而，阿路旦将军不能忍受堂堂一个公爵却要受平民的指挥，坚持要求转至兰方特将军的部队。



◀连邦军陷入混乱，可轻松将其逐一消灭，但要注意敌人的移动方向。

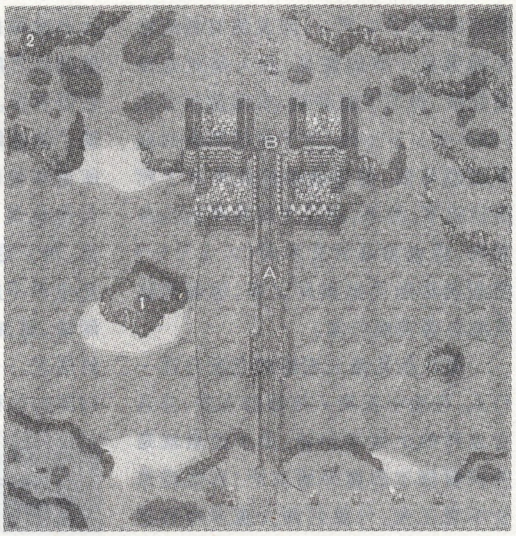


SCENARIO シナリオ 6［猛将巴鲁克］

胜利条件○敌全灭
败北条件●主角死亡

虽然击退了连邦军，但是更显示出了卡高西斯王的无能，军队机能也不健全。为了相互之间方便联络，兰狄乌斯他们前往拉利奥哈遗迹（ラリオハ遗迹），寻找“传意镜”。此时，阿路旦队长已准备就绪，跟随兰方特将军远征。为了军务引渡文书，兰方特将军的副官艾米莉（エミリー）至巴鲁克将军处商谈有关事宜。谈话间，艾米莉言明自己乃孤儿院的孤儿，幼时洪水淹没了其家乡，母亲不幸死去，弟弟亦下落不明。讨厌贵族的巴鲁克将军闻言，顿时对艾米莉好感倍增。

在通往拉利奥哈遗迹的途中，必须要经过位于马纳乌斯河（マナウス川）的连邦军关卡。守卫此地的部队正是巴鲁克将军的部下。关卡只有中央一座长桥可以进入其中，而在城头两旁分别配置了远距离攻击的魔法兵，中央则是有枪兵和骑兵把守。在今后的战斗中，会遇见很多这种情况：敌方的魔法师分两边配置，并雇佣了远距离射程的弓兵，将会给我方带来极大的打击。遗憾的是飞兵在梦Ⅳ中是一个废物兵种，其移动力还不及机械弓兵及长距离弓兵的射程，想要搞突击行动是很困难的。唯独枪兵有很好的防御力，可以同时耐得住弓箭及魔法的打击。我方另一个缺点是魔法师太少，不能象梦Ⅲ那样做大规模的魔法反击，反观之敌军中却有众多魔法师，且魔法射程奇远无比，以至日后的战斗中经常会出现五、六个敌人连续使用陨石魔法（メテオ）的恶劣状况。因此“梦Ⅳ”的战斗是以防御为主，再配合稳步进攻的战术。因为大魔法咏唱时间长且消耗 MP 甚多，所以可在敌人咏唱魔法时以最快速度消灭前方的战斗部队，再让兵力分散开来，不致于让敌魔法师集中攻击，当敌人 MP 用尽时再大举进攻。这种消极战法虽然颇费时间和精力，但效果不错。

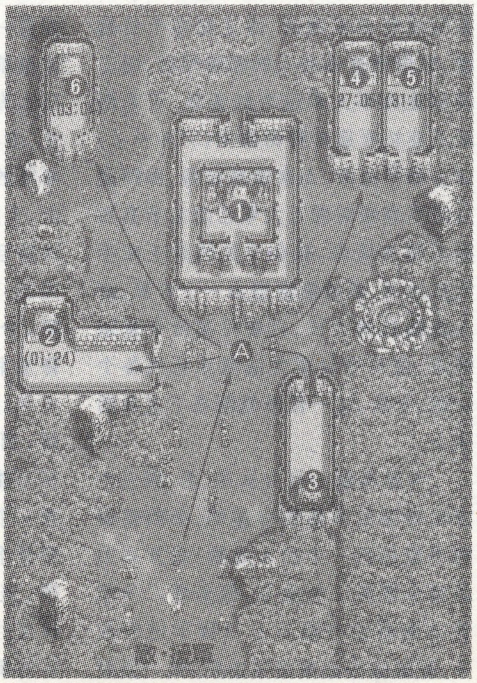


SCENARIO シナリオ 7［太古之都］

胜利条件○敌全灭
败北条件●主角死亡或镜被夺并逃出地图

兰狄乌斯他们击破巴鲁克的守备队之时，在基扎洛夫的房间里，出现了一个名为邪神甘多拉基路（ゲンドラジル）的新面孔，两人密谈着基扎洛夫的计划。谈话结束后，基扎洛夫叫来儿了库尔加，让他借机和萝珊茜尔公主亲近，以结婚为手段夺取实权。

抵达拉利奥哈遗迹的主角，发现有一群盗贼早已捷足先登，为了不让宝物被抢走，唯有努力杀敌了。梦Ⅳ毕竟是不足一年做出来的 GAME，且美塞亚亦非什么大公司，象这一关和“梦Ⅲ”中的一版竟极其相似，其实在“梦Ⅳ”的许多版面中都可以发现Ⅱ、Ⅲ代的痕迹。因为这次Ⅳ代在战斗上通过判断值加强游戏性，且故事方面依然十分出色，即便没有了动画以及太多的似曾相识也只好原谅它。这总比某家知名的大公司，加入次世代后所做的那些名作的续集，画面确实绚丽无比，但原先的精髓全被抛在九霄云外而一味地追求金钱利润、忽视了游戏本身要好得多吧？原先为了那些知名系列而买的 PS，现在都快要扔到垃圾桶里去了，因为 SaGa Frontier 的打击太大，所以笔者发誓再也不碰 SQUARE 的游戏了（只是限于 PS，SFC 的《圣剑传说 3》要我再玩 N 次也愿意！），试问现在次世代上那些所谓的精品 RPG，有多少能够达到《FF 6》、《圣剑传说 3》、《浪漫沙加 3》那样的高水准呢？能及得上了一半已经很不错了！即便是“梦幻模拟战”系列，怎么看也还是Ⅰ、Ⅱ代好，如果美塞亚今后再这样粗制滥造的话，我们这些梦战迷的热情也会有减退的时候。想要做 GAME 啊，还是学学 GAMEARTS 或 HUDSON，花上两三年的时间，以严谨的作风来对待自己的作品，这样才不会让人失望。

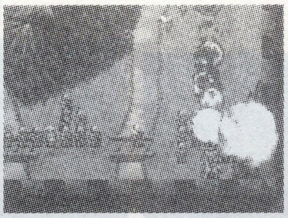


SCENARIO シナリオ 8［阿路旦、为了名誉］

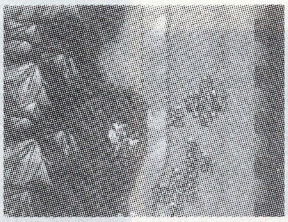
胜利条件○打倒阿路旦
败北条件●主角死亡

兰方特将军率领大军占领了卡高西斯王国最大的港口菲济特(フィジット),实行经济封锁。兰方特将军更料到威拉提督知道自己的性格:不愿将普通百姓卷入战争中,而会移动战场,遂派遣艾米莉的左翼部队做阳动攻击。威拉提督不知就理,派遣兰狄乌斯他们的游击队伏击左翼部队。急于挽回名誉的阿路旦志愿担任侦察任务,因此和主角的部队撞个正着。

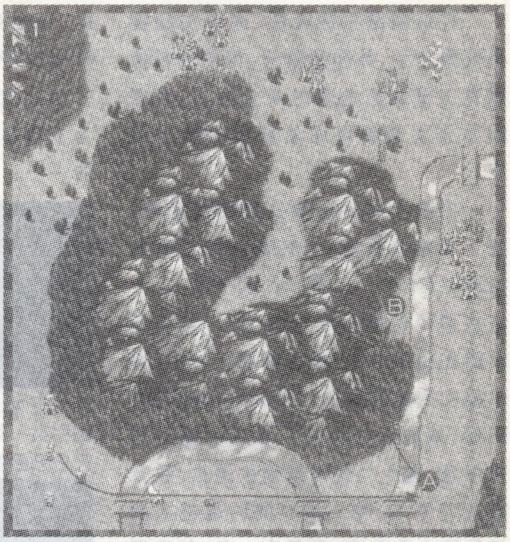
阿路旦的部队分左右两边进攻,而他的本队则在地图的上方,直至兵力受到一定程度的损伤时方会出动。在阿路旦本队人马移动之前,我军亦分两边布置,以枪兵和步兵的配置来对付敌军前线的骑兵和枪兵。飞兵则须注意敌方魔法师的风系魔法,这会对主将造成很大的伤害。战斗的结果自然是阿路旦不但没能建立功勋,更战死沙场。成功地消灭了阿路旦侦察部队后的兰狄乌斯,却久等不至敌军的后续部队,方领悟到这是阳动作战,敌军的左翼部队已前往王城攻击!

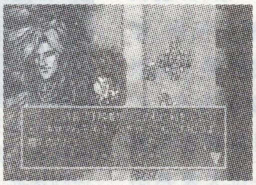


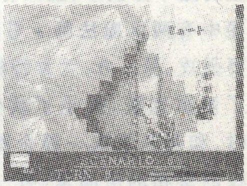
▲对于大举进攻的敌方骑兵部队,可令我方枪兵在桥头狙击,同时可配合以魔法。



▲阿路旦手下的佣兵部队防御力非常高,如想尽快取胜便攻击主帅吧。







SCENARIO シナリオ 9［卡高西斯城攻防战］

胜利条件○打倒艾米莉
败北条件●主角死亡

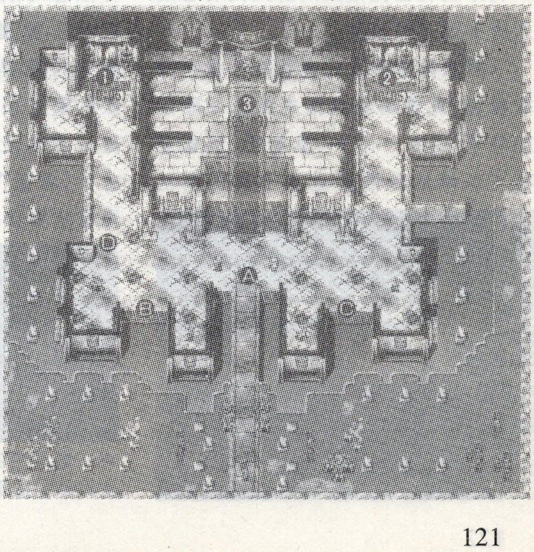
兰狄乌斯等人急急赶回王城,并接到塞蕾娜将军的消息,她因来不及敢回便在沿途切断敌人补给线,守城的任务就落到了主角的头上。

在连邦的王城内,库雷奥内斯大王的病已越来越严重,他表示在死前有一个心愿,那就是想看到女儿萝珊茜尔公主穿婚纱的样子。此时士兵前来报告阿路旦战死的消息,这不仅令萝珊茜尔公主伤心欲绝,更加重了库雷奥内斯大王的病情。

另一方面,巴鲁克将军的副官贝尔加也告知他的长官阿路旦的死讯。感慨之余,巴鲁克将军提起兰方特竟然懂得以封锁港口的方法向卡高西斯王国施压,加上又听闻兰方特的部队很有纪律,令他开始对这位大贵族的看法有所改观。

这时,艾米莉业已攻至城前,而卡高西斯王国已没有任何兵力来守护城池了。因此,抵挡敌人五个方向的大举进攻,唯有主角的六支部队。将安杰丽娜的弓飞兵部队配置在东南面,用来对付从东面入侵的敌飞兵部队。而将防御力高的枪兵部队配置在西南面,应付西面来袭的敌魔法师和弓兵。中央部队负责正面攻城的敌骑兵部队,蕾伽尔和雪露法妮尔公主这两支魔法部队立于城墙两边担任援护工作。当部下所剩无几时,艾米莉的本队会向卡高西斯王作高速移动,此时千万不要在中央露出空隙,让她乘虚而入!就在兰狄乌斯击退艾米莉的时候,兰方特将军接到已故利法斯元帅的儿子亚雷克斯(アレッス)企图发起政变的报告,于是急忙离开战场,前去调解。失去指挥官的连邦大军被威拉提督率领的卡高西斯军一顿冲杀,终于大败而逃,主角他们又一次赢得了战斗的胜利。

卡高西斯王了感谢主角他们守城之功,奖赏100P!大家望着这笔巨额奖金,实在无话可说……

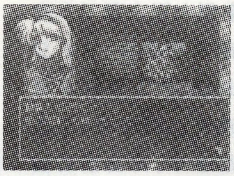


SCENARIO シナリオ 10［山贼之谷、暴风的夜袭］

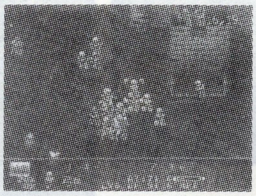
胜利条件○20回合内打倒艾米莉
败北条件●主角死亡或超过限制回合

自从阿路旦战死后，库尔加经常去安慰公主，并和她聊天。虽然夫雷迪里克王子认为他是另有企图，但萝珊西尔公主却觉得库尔加很有绅士风度。

攻占卡高西斯城失败的艾米莉，急于和本队合流，当其部队行至伊古纳斯谷（イグナス谷）时，天气骤变，大雨在暴风的助势中倾泻下来，将连邦军困在山谷之中。伊古纳斯山谷中，有一座安杰丽娜他们以前讨伐山贼时的碉堡。威拉提督估计艾米莉会逃至那里休息，遂令兰狄乌斯前去追击。敌方部队并不多，唯一费时间的是进入碉堡的路十分狭窄，且只有一条，并且碉堡中有两队魔法师＋弓箭手伺候，需要强攻。另一方，兰方特将军终于说服了亚雷克斯，阻止了政变的发生。此时，和基扎洛夫一样企图掌握连邦政权的宰相的房间里，有一位大家熟悉的、相当令人怀念的人物登场了——黑暗王子伯赞鲁（ボーゼル）！他化名为菲亚拉特（フェアラード），自称是为了和基扎洛夫作对而帮助宰相一方的……

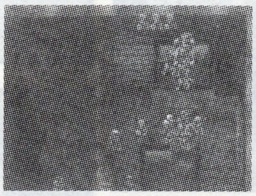


◀在援军到达之前，一定要将艾米莉打倒，否则将会陷入苦战之中。



▲守在城上的敌方魔术师和弓兵一定要先行消灭，否则会遭到伤亡。





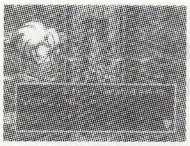
▲对艾米莉的战斗要依靠各队的主帅，安杰丽娜则可迂回接近。

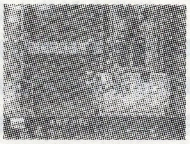
SCENARIO シナリオ 11［卡高西斯湾的攻防］

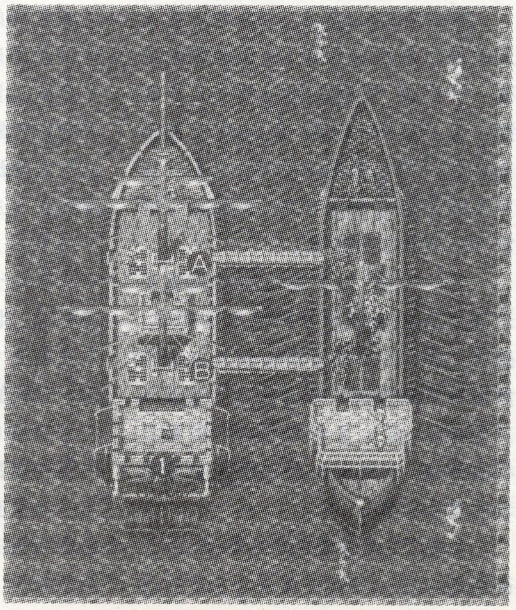
胜利条件○打倒库尔加
败北条件●主角死亡

连邦军的兰方特将军，此时已受到基扎洛夫的监视，而其副官艾米莉对利法斯元师一事的调查亦不太顺利。虽然那军印的确是来自卡高西斯王国的，但是又没有证据显示基扎洛夫和卡高西斯军部间接触过。同时，艾米莉亦发现基扎洛夫的房间内有着别人所不知道的秘密。

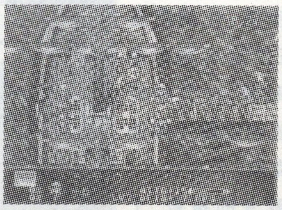
两次惨遭败北的连邦军并没有吸取教训，此番由基扎洛夫的儿子库尔加将军（クルーガー）从海上、巴鲁克将军从陆地分两路进攻卡高西斯王都。但是，库尔加的船队行至卡高西斯湾时，由于菲亚拉特（即伯赞鲁）操纵天气，刮起了暴风雨，而令船队遭到了近乎毁灭的打击。接到这一消息后，兰狄乌斯的小分队火速赶往卡高西斯湾。这又是一场十分熟悉的战斗，就连数回合后敌军的增援部队所出现的方位都是一样的！一、两次的重复还可以忍受，但超过三次以上的话就说不过去了，希望“梦V”千万不要再有这种状况发生。











▲一场艰苦的海战展开了，普通兵种会显得相当吃力！

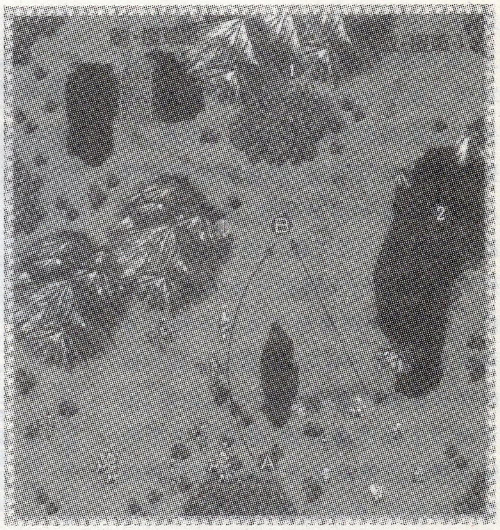
SCENARIO シナリオ 12［大追击战］

胜利条件○敌全灭
败北条件●主角死亡

在兰狄乌斯成功地击退了库尔加将军之时，巴鲁克将军也在威拉提督的大军前铩羽而归。不放过这一大好机会的兰狄乌斯他们，开始了十万只舰艇的大追击战……啊，说错了，这可不是亚姆利扎大会战，兰狄乌斯亦非莱因哈特，巴鲁克那位老爷爷怎么看也不象杨威利……咳，言归正传，在桑马罗山(サンマーロウ)中迷路的巴鲁克军，遭到了兰狄乌斯的追杀(咦？巴鲁克将军是良牙的爷爷吗？)。平原上的战斗所受的限制要少的多，而巴鲁克将军的副官会带领一部分人马从左下方来拦截我军，其余部队则护送巴鲁克将军逃向地图的左上方。除了巴鲁克将军的本队外，其余敌军的实力都不足为惧。数个回合这后，敌方的艾米莉、兰方特将军以及我方的威拉提督和塞蕾娜将军会依次出现。战斗结束后，安杰丽娜问起威拉提督，剑术极差的他是如何能考进兰方特就读的士官学校。原来威拉提督在入学考试时，虽然剑术成绩是全年级最差的，但因战术方面的笔试成绩和兰方特并列年级第一，所以能够以候补生的资格成功入学。(越来越象某人呀！)

相聚在一起的兰方特将军和巴鲁克将军，谈起副官艾米莉，一致夸奖她的同时，也发觉艾米莉和兰狄斯可能是姐弟。兰方特将军为了避免姐弟两人残杀的悲剧，要求巴鲁克将军保守秘密，并尽量不要让两人交战。

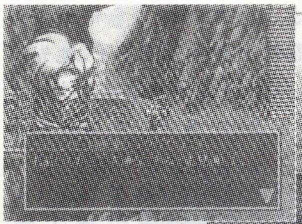
连邦军三次发动大规模的进攻皆遭惨败，基扎洛夫元帅抓住宰相的密探，并将败北的过失推到宰相的头上，指责对方通敌而将之流放。这时，在基扎洛夫身边又有一熟悉的人出现，不过每次看到她笔者总是很反感，那就是光之女神露希莉斯的分身——大魔导师杰茜卡！(算起来，这个女人也有好几千岁了吧？为什么还要装成年青女子的模样，暗地里兴风作浪呢？)

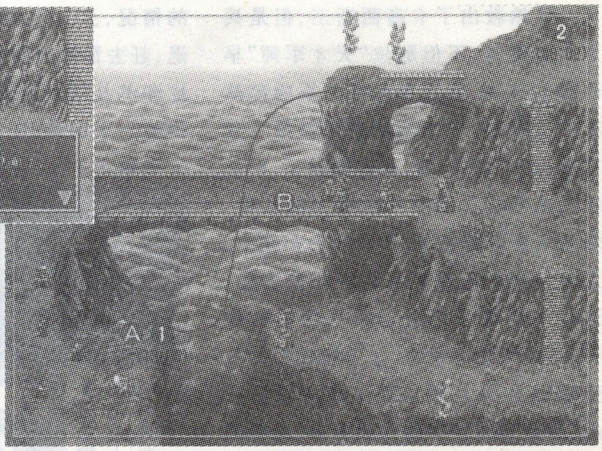


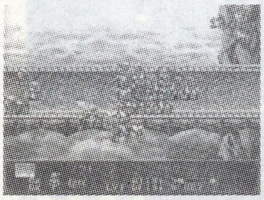
SCENARIO シナリオ 13［埃多贝里溪谷之战］

胜利条件○敌全灭
败北条件●主角死亡或20回合内未能打倒库尔加

卡高西斯军大获全胜之后，国王又放厥词，意欲入侵连邦！并且聘请了一个自称是天才军师艾华(アイヴァー)的人担任参谋！虽然众人百般劝说，但依然拗不过他，于是卡高西斯军又开始了远征。担任侦察部队的兰狄乌斯他们，在行至埃多贝里溪谷(エドベリー溪谷)时，突然遭遇库尔加的部队，在细长的吊桥上又一场被演练过三次的战斗打响了。必须在20回合以内击破库尔加的部队，使其无法破坏吊桥。总觉得在时间限制方面太过于宽松，令战斗没有紧张感 。毕竟相同地形，相同条件的战役打得太多，敌我双方的行动规律都摸得一清二楚，相对的战斗时间也缩短了许多。数回合后，敌军的增援部队在我军的后方出现。记得以前是利昂团长、埃马林库将军，如今却是一不知名的小军官，这样差劲的增援部队出现一点也提不起玩者的紧张感和成就感，还不如不出现的好。库尔加虽然战败，但是回国后却能萝珊茜尔公主结婚，真够好运。

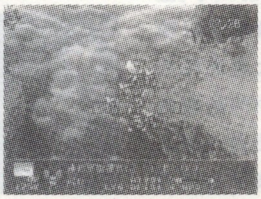


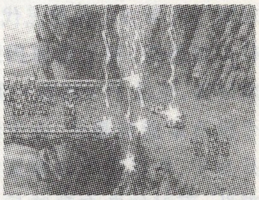




▲可以用枪兵作为先头部队，利用大桥狭窄的地形歼灭敌人骑兵。

▼对敌人的魔法攻击范围一定要小心，以免造成不必要的伤亡。





▲雷系魔法可以多加利用，它不仅攻击范围大而且杀伤力强。

SCENARIO（シナリオ） 14［救出、卡高西斯军］

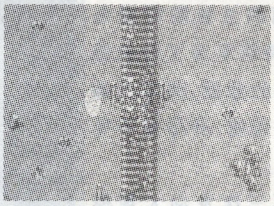
胜利条件○敌全灭

败北条件●主角或卡高西斯、塞蕾娜、威拉任一人死亡

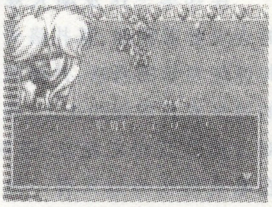
虽然击败了库尔加的部队，但却不见敌方后续部队的踪影，而且敌人的援军居然会在我军的后方出现，真不知布鲁诺将军在搞什么名堂。越想越觉得不安的兰狄乌斯他们，决定折回去探个究竟。好在这一决定够英明，返回来的兰狄乌斯正撞见卡高西斯王、威拉提督、塞蕾娜将军被巴鲁克将军和艾米莉的部队围得水泄不通！当务之急便是要尽快解除这一危机。只要我军接近敌军时，围攻威拉提督等人的部队便会转身迎战，因此只要将敌人的注意力引开即可慢慢地打一场歼灭战。敌军分两路把守在西北、东面的入口，且分别由巴鲁克将军和艾米莉负责。想看好戏的话，就把兰狄乌斯的部队配置在艾米莉这一边。但是，出于战术上的考虑的话，还是让主角的骑兵部队负责对付西北面的两只步兵部队比较好。打败巴鲁克将军时，兰方特将军会在北面出现，此时将艾米莉击破的话，战斗就算结束。同时，连邦王国的国王病逝，基扎洛夫伪造遗书将王位传给公主的丈夫库尔加；对此事深表不满及疑虑的夫雷迪里克王子，纠集了一批贵族离开了王都。

新加入伙伴

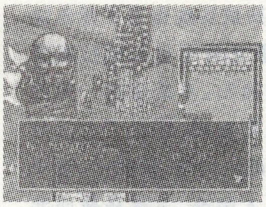
塞蕾娜（セレナ）



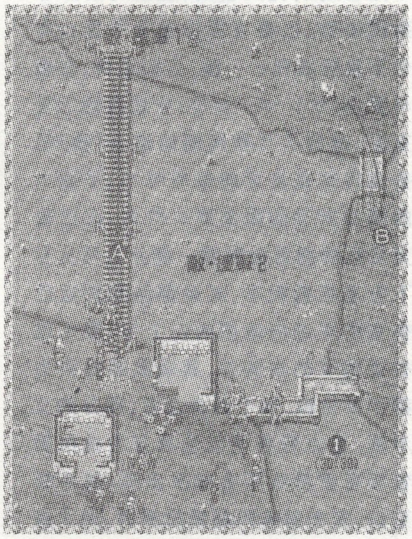
▲把敌人引到桥上后，便可利用地形的优势将其歼灭。



▲兰方特将军是众多角色中非常强的一位，而且有隐藏职业。



▲包围部队的指挥官是巴鲁克将军，他本人及其手下并不难对付。



SCENARIO（シナリオ） 15［铁骑之军团］

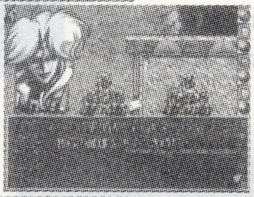
胜利条件○敌全灭

败北条件●主角死亡或卡高西斯、威拉死亡

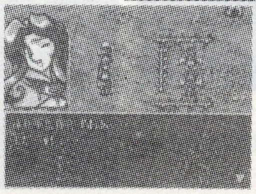
虽然救出了卡高西斯王，但是兵力大受损害，不但那位"天才军师"早已脚底抹油，就连布鲁诺将军的部队亦不见踪影。卡高西斯的白痴国王只好放弃远征的计划，决定撤退了。而兰狄乌斯他们又获得一位得力的伙伴，那就是塞蕾娜将军。在众人的归途中，兰方特将军率领大队人马拦住去路。这是一场在平原上以骑兵为主的战斗，不过无论怎么看，兰方特将军的气势远远及不上青龙骑士团的最后一战。毕竟"梦Ⅳ"中的人物皆非"光辉的末裔"，在实力上和前三代的角色存在很大的差距。至于象海因那样究级的魔导师，也是千年难得一见的天才，至今没有谁能赶超他。由于敌军是以骑兵为主，所以我方应配置大量的枪兵部队，而对加杂在敌骑兵中的敌魔法师和弓兵，也能游刃有余。当战斗进入尾声时，有连邦的士兵前来报告国内的情况，兰方特将军闻言急忙下令撤退，赶去帮助夫雷迪里克王子。他先拉拢和基扎洛夫敌对的巴鲁克将军，取得战力上的均势，然后又找回被流放的宰相父子，以获得政治上的实力。



▲威拉作为本作中重要的角色，在战斗中却始终没能起到应有的作用。

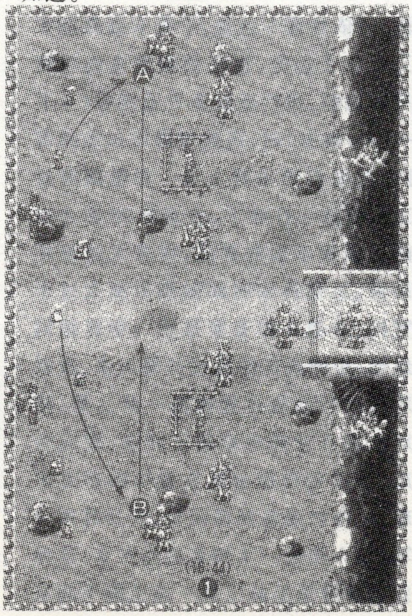


▲兰方特将军不仅拥有过人的武力，而且还非常有政治头脑。



▲战斗中敌人的魔法师非常讨厌，所以一定要作为重点目标加以歼灭。

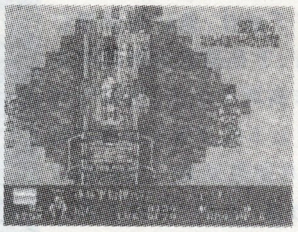
从宰相口中得知，在基扎洛夫身边有一位神秘的女魔法师，她的身份以及接近基扎洛夫的目的至今还没人知道。



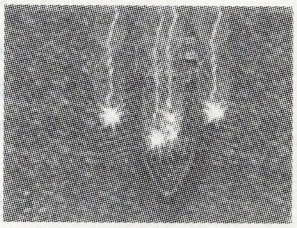
SCENARIO シナリオ 16 [艾伊姆兹湾之战]

胜利条件○敌全灭
败北条件●主角或死亡或卡高西斯、威拉死亡

因为卡高西斯王象个小孩似得吵着要乘船回国，所以众人只得勉强去弄了些小船，从海路返回王城。遗憾的是这一切已被巴鲁克将军预料到，在海上卡高西斯一行被敌军所包围。由于我方的部队分别被困在六艘船上而不能动弹，而敌方则都是水兵和飞兵。因此将塞蕾娜和里奇的枪兵部队配置在西南、东南方的小船上，敌军中央的水兵部队和南方的飞兵部队会自动送上门来挨宰；马库雷的水兵部队和蕾伽尔的僧兵部队分别配置在西北和东北方的小船上，蕾伽尔主要负责回复，马库雷可以主动迎击敌人，并配合位于由南面小船前来的安杰丽娜的飞兵部队一齐杀向北方巴鲁克将军的部队；致于主角兰狄乌斯则雇佣弓骑兵，对付从两边而来的飞兵部队；雪露法妮尔率令长距离弓兵，用魔法配合弓箭手尽快消灭北方船头的敌魔法师和弓箭手。数回合后，“正义的味方”终于登场了！哈哈哈，这一回并非杰茜卡而是黑暗王子伯赞鲁！他会令两个魔族部下帮助主角他们，不过即使援军不登场，我军也已把敌人收拾的差不多了。众人回到卡高西斯王城，出来迎接的布鲁诺将军说，因为行军途中接到敌人进攻王城的报告，所以就赶了回

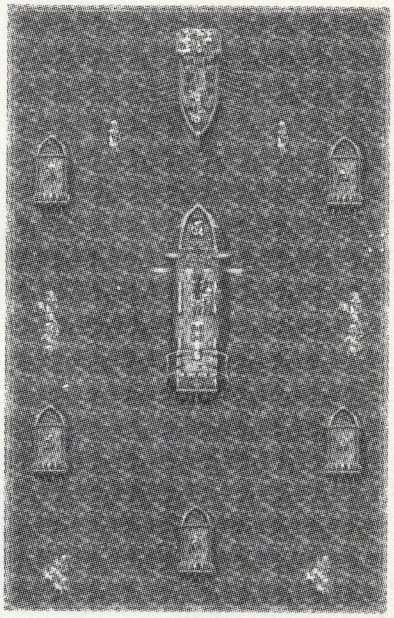


◀因为又是海战，所以行动很受限制，多利用魔法及弓箭吧！



▶迅速用大面积的雷系魔法将连邦军消灭，有时需直接攻击敌主帅。

致于夫雷迪里克王子那边，不仅有兰方特将军的帮助，还获得了宰相父子的协助。此时，伯赞鲁前往卡高西斯王国作说客。



SCENARIO シナリオ 17 [假面之魔法师]

胜利条件○打倒库尔加
败北条件●主角死亡或菲亚拉特死亡

在边境附近，伯赞鲁与库尔加相遇，傲慢的伯赞鲁令库尔加大为恼火，于是欲阻止其前进，伯赞鲁以魔法打开缺口令妮丝蒂尔先行离开。

妮丝蒂尔来到卡高西斯，向威拉等提出结盟的建议，众人认为目前与魔族联合对日后的战争有利，便一致表示赞成。这样，妮丝蒂尔便请求兰狄乌斯去营救被围的伯赞鲁。

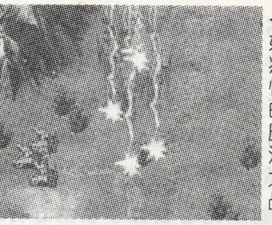
这一仗并不轻松，伯赞鲁所处的位置极远，所以最好将我方最精锐的队伍以最快的速度向其靠拢。进攻路线有两条，当然可选择分兵两路，但应注意飞兵及水兵的战斗力是否足够，盲目前进只有送死的份儿。所以建议大家沿左方的桥突进，正好伯赞鲁也是位于地图左上方。

伯赞鲁会与库尔加及其手下展开魔法大战，杀伤速度及威力令旁观者咋舌不下，很快库尔加方面的力量便被削弱了许多，伯赞鲁支撑八个回合左右不成问题，但他的副手拉鲁及妮丝蒂尔恐怕很难保住性命。

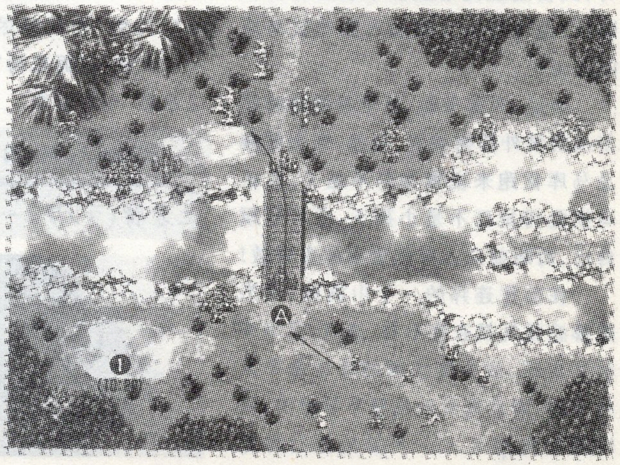
战斗结束后，兰狄乌斯问伯赞鲁为何要帮助夫雷迪里克，伯赞鲁表示主要是为了要阻止基扎洛夫的计划。

卡高西斯城内，布鲁诺发动了叛乱，他趁其他人外出的机会下手杀死了卡高西斯王，这一切都被碰巧进来的威拉看到了。

另一方面，巴鲁克正式加入了夫雷迪里克的阵营，当他和兰方特得到将与卡高西斯王国结盟的消息后，虽不免为那些战死沙场的士卒感到惋惜，但也不禁庆幸兰狄乌斯再不用担心会与姐姐艾米莉手足相残了！



◀好痛快的魔法大战，不过不要只是欣赏，还是尽快办正事要紧。



SCENARIO シナリオ 18A［双重苦难］

胜利条件○打倒布鲁诺
败北条件●主角死亡或威拉死亡

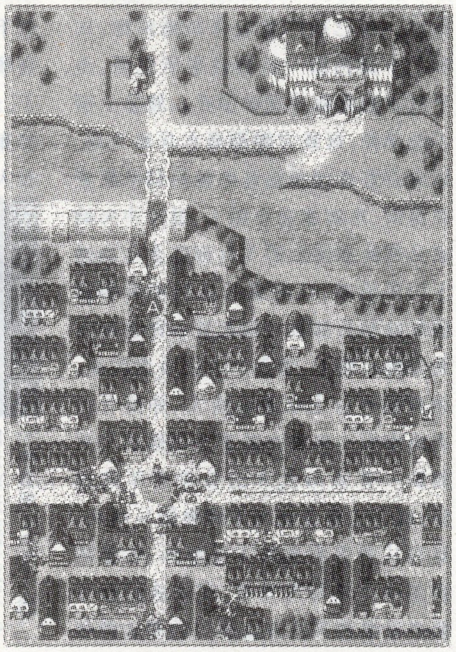
在连邦的宫殿内，库尔加将卡高西斯与夫雷迪里克结盟一事报告给基扎洛夫。基扎洛夫认为卡高西斯王刚死，对方肯定不会冒然行动，但艾华却认为昏庸的国王既死，正是威拉等人大举进攻的好时机，他自告奋勇前去阻截。艾华走后，库尔加对基扎洛夫任用这样的家伙感到不解，但基扎洛夫则表示只不过是暂时利用他而已！

回卡高西斯的途中，正当里奇与兰狄乌斯探论自己最喜欢哪位女子时，士兵来报卡高西斯王被杀，目睹了真相的威拉正遭受布鲁诺的追杀。

好家伙，这回敌人全是魔物，僧侣对其是有特殊效果的，所以选择兵种时可多加注意。布鲁诺率领魔物大军追赶威拉，威拉则会向地图右上方的教堂移动。因为是在市中作战，所以移动空间小，我方队伍为能尽快解威拉之围，在行动前最好仔细计划一下。布鲁诺自身的防御力很低，只要接近他便能轻松将其击倒。要小心敌人左方的灵属性部队，他们不受地形的阻碍，故而移动力极高，对威拉最有威胁的便是它们，而威拉不可能支撑太多的回合。我方骑兵部队应尽快向威拉靠近，沿途不必过多缠斗，待过了小桥，再回头反扑。

救下了威拉，他认为结盟已势在必行，于是提意由雪露法妮尔继任卡高西斯之王。雪露法妮尔以为自己不适合肩负如此的重任，兰狄乌斯鼓励她一定要相信自己的力量（选择“自信を持てよ）。为了不辜负众人期望，雪露法妮尔答应继承王位，她所面临的第一件大事便是与夫雷迪里克王子会面，共讨对付基扎洛地的办法。

在连邦方面，基扎洛夫在大魔法师杰西卡的帮助下，其秘密计划已将近尾声，但却需要一位女孩儿的帮助……



SCENARIO シナリオ 19A［鲁顿之陷阱］

胜利条件○打倒艾华
败北条件●主角死亡

来到夫雷迪里克的营地，威拉讲述了卡高西斯王的不幸遭遇，以及雪露法妮尔已成为新国王的情况。夫雷迪里克对雪露法妮尔有些不满，但在兰狄乌斯劝说下，便没有发作。威拉提出建立同盟的条件是日后要继续保持友好关系，夫雷迪里克欣然应允。同时，夫雷迪里克请威拉率领兰方特的部队，兰方特本人则加入到兰狄乌斯的队伍中。

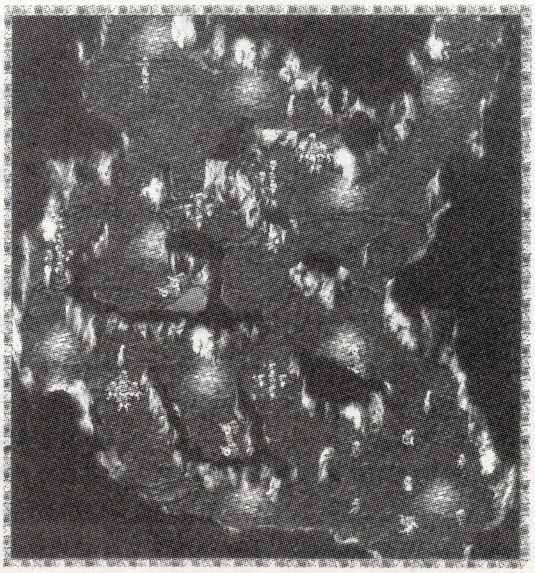
会后，兰狄乌斯、里奇和雪露法妮尔来到城外的树林里，突然，安杰丽娜及马库雷跑来说蕾伽尔不见了，兰狄乌斯觉得她已不是小孩子，应可照顾自己，而眼前众人有更重要的事要做！

在前往连邦的一个山洞内，安杰丽娜感觉气氛有些不对，这时，艾华率伏兵出现。敌方魔法师的攻击是令人头痛的，而且其所处位置不易攻击，所以最好先用ミュート封住他们的魔法，当与上方的敌人部队交手后，地图右上会出现两支魔物军团。胜利条件变更为“打倒艾华及魔物”。

基扎洛夫的房间内，杰茜卡向其报告了行动的进展状况，然后便转身离去。邪神出现，他提醒基扎洛夫，杰茜卡绝非等闲辈，要小心提防。基扎洛夫不以为然，他只想尽快须一片大陆，进而取得“贤者之水晶”中的秘密。

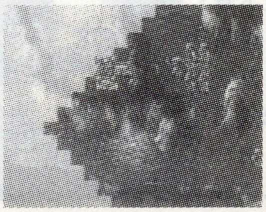


◀这就是那个自称为天才军师的家伙，实际上不过是个只会见风使舵的小人。



新加入伙伴

兰方特(ランフォード)



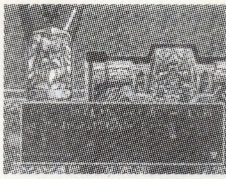
SCENARIO シナリオ 20A［决战、修迪尼汉克城］

胜利条件○打倒基扎洛夫和库尔加
败北条件●主角死亡

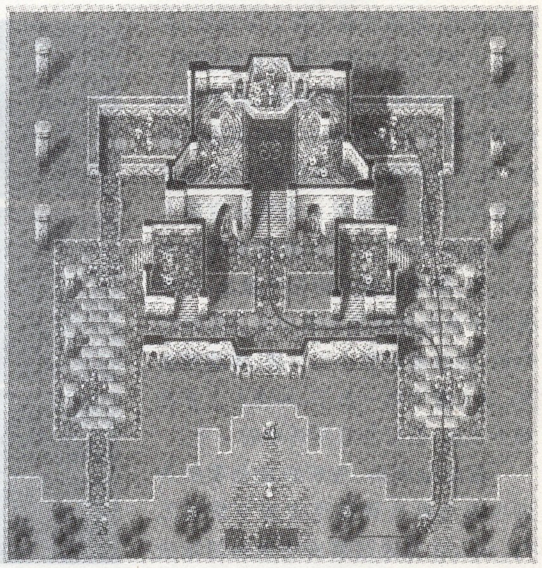
在连邦的大殿上，士兵报告说威拉已率领大军兵临城下，由于魔动巨兵尚未最后完成，所以库尔加便派布鲁诺军队前去阻击，待其走后，基扎洛夫透露，布鲁诺很早以前便已是自己手下，后来才派他到卡高西斯王国作卧底。

战斗展开，我方部队在配置时应将骑兵放在左方，而将步兵和枪兵放在右方，中央放会使用魔法的同伴。根据兵种相克的原理，左右两方推进是不成问题的，但为避免受到敌人过多次数的魔法攻击，所以还是尽量将其封住为妙。需要小心的是敌人会有两只增援部队从地图下方出现，我方留在中央的同伴便很危险了，所以要有一支队伍做好回防的准备。

胜利后，众人从基扎洛夫逃跑的地方找到了昔日被夺走的“贤者之水晶”。罗珊茜尔公主也得救了，自从老国王病逝，她便一直被囚禁在房间中，与世隔绝。这时，士兵将大魔法师杰茜卡押了上来，她却很坦然的表示，正好要与兰狄乌斯谈些事情。伯赞鲁恰在此时出现，杰茜卡警告兰狄乌斯千万不要把刚找回的“贤者之水晶”交给他，否则后果不堪设想。兰狄乌斯觉得事有蹊跷，便命令先将杰茜卡押入牢房。



◀基扎洛夫逃走了，但他并没有彻底失败，他下一步的阴谋是什么呢？



马库雷来到地下牢房，他问杰茜卡是否有办法帮他恢复记忆，但最终还是失望而去。

伯赞鲁杀死了宰相及守卫，将梦寐以求的“贤者之水晶”夺到了手。艾华不失时机的投靠了这位新主人，并被分配到妮丝蒂尔手下。

SCENARIO シナリオ 21A［魔军师艾华］

胜利条件○打倒艾华
败北条件●主角死亡

在暗之祭坛，伯赞鲁用“贤者之水晶”的力量，召唤出了两柄长剑，分别是暗之剑アルバザード和光之剑ランゲリッサー。得到アルバザード的伯赞鲁，立刻令混沌之王卡奥斯苏醒，准备将世界打入黑暗的深渊。

在连邦王城内，夫雷迪里克王子听说魔物大举来袭，立刻叫来杰茜卡询问究竟，杰茜卡说出了自己的真实身份并给大家讲述了光与暗战争的传说。众人商定，由威拉率军解救附近的城镇，而兰狄乌斯则迎击伯赞鲁。·

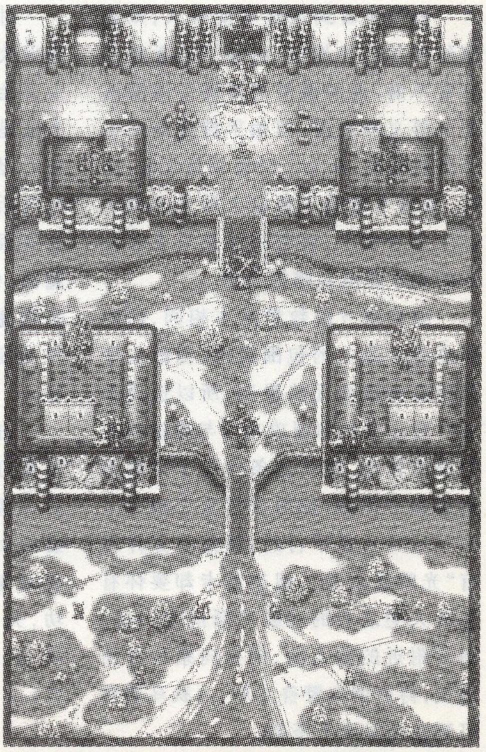
战场上有两条护城河，敌人的远程攻击设置得非常具有威胁性。我方应将擅长远距离攻击的队伍放在一边，集中火力消灭城池中的敌方发石车，其他人暂且按兵不动，虽然会不断遭受敌人陨石魔法的攻击，但只要守在主帅身边，便不会遭受太大的伤亡。待发石车被消灭后，部队便可冲过第一座大桥。接下来遇到的敌人大多对魔法有较高的防御力，所以我方应以骑兵部队进行突击，当把艾华以外的敌人消灭后，艾华便会开始逃跑，胜利条件也变更为“主角死亡或艾华逃脱”。

打倒艾华后，杰茜卡出现在魔城门前，她决定帮助兰狄乌斯等粉碎伯赞鲁的野心。众人发现了魔城中的阶梯，于是便向深处进发。

在另一方，一直协助基扎洛夫的邪神突然出现在暗之祭坛内，他出手想夺去魔剑アルバサート，但被卡奥斯拦住……

新加入伙伴

杰茜卡(ジェシカ)



シナリオ SCENARIO 22A［魔城萨特卡尼］

胜利条件○打倒基扎洛夫和库尔加
败北条件●主角死亡

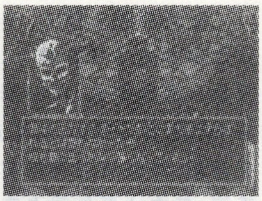
兰狄乌斯等来到魔城之中，这里四处弥漫着阴森的气氛，为了寻找伯赞鲁，必须将守住通路的拉鲁和妮丝蒂尔打倒。

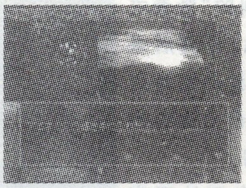
在这里，队伍被分成两部分，而且相隔甚远，初期的战斗将十分艰苦，处于右上方的三支部队是比较危险的，要想突破四面敌人的包围，必须在此处安排攻击力及防御力相对较高的角色。右下方的敌人不易受到攻击，但威胁性却相当高，所以一有机会应派人下去将其消灭。左下方的我军应以骑兵为主，需小心敌人的石化魔法。守在通道中央的拉鲁是本关中敌方最强的角色，进攻他时要小心一些。等我军会合，敌人便不堪一击了。地图左上方有两个宝箱，但只能打开其中的一个。

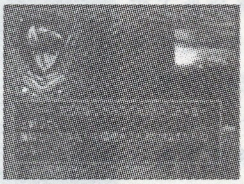
战斗结束后，失败的妮丝蒂尔告诉兰狄乌斯伯赞鲁正在地下祭坛之内，众人立刻通过秘密通道向祭坛进发。

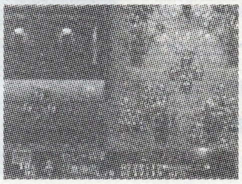
此时，卡奥斯已将邪神击退，但他也感觉到邪神的力量比过去提高了很多。

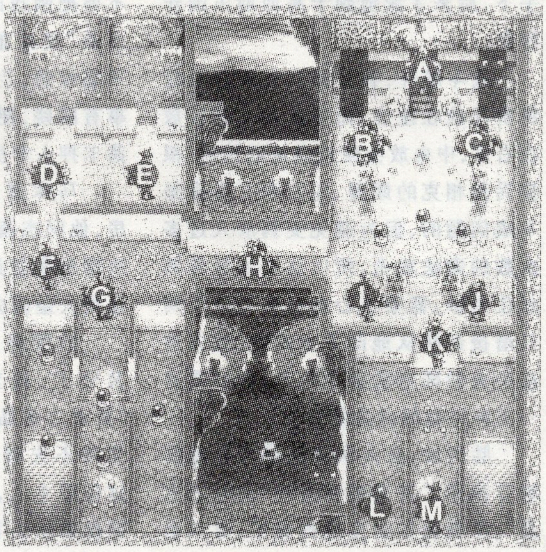












シナリオ SCENARIO 23A［光之继承者］

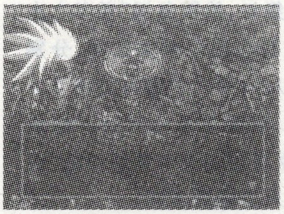
胜利条件○打倒艾华
败北条件●主角死亡

伯赞鲁看到兰狄乌斯等人，知道妮丝蒂尔已经战败，对属下的无能他非常不满。他的傲慢与冷酷令雪露法妮尔等义愤填膺，但他手持魔剑又有卡奥斯相助，众人一时也手足无措。这时，杰西卡看到了祭坛上的光之剑ラングリッサー，她告诉主角只有取得这柄剑才能战胜暗的力量。

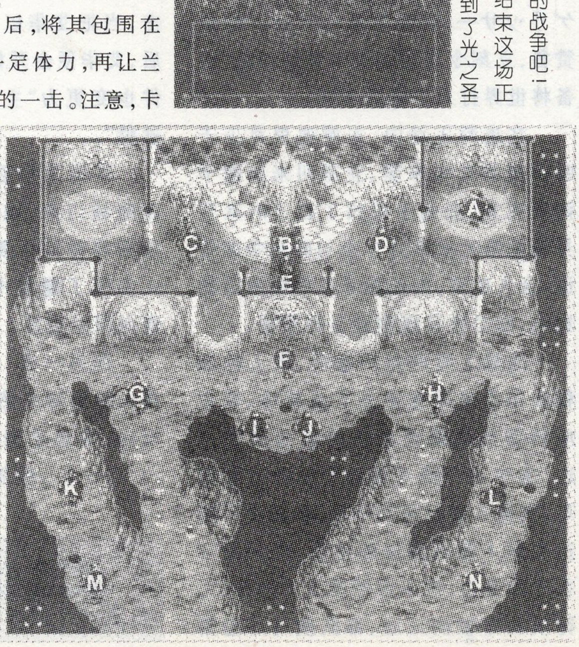
敌我双方的数量基本相同，但我方是处于敌人的包围圈内，当敌人使用魔法时根本无法躲避，所以选择兵种时要注意到物理攻击力与魔法攻击力都需较高。胜利的条件在于打倒伯赞鲁和卡奥斯，然而没有光之剑ラングリッサー是不行的。虽然我方并没有"光辉之后裔"，但杰西卡却要怀有拯救人类之心的兰狄乌斯前去一试。消灭附近的敌人后，便要向祭坛方向进攻，待打倒伯赞鲁之后，兰狄乌斯便可到水晶旁取下圣剑。

对卡奥斯之战，其它同伴的攻击是无效的，虽可暂时将其打倒，但他马上又会在别的魔法阵中复活。最好的办法是消灭所有敌人后，将其包围在核心，然后先消耗其一定体力，再让兰狄乌斯上前给予致命的一击。注意，卡奥斯虽然没有陨石魔法，但他的火魔法咏唱速度快，而且杀伤力强，一定要小心。

伯赞鲁与卡奥斯被打倒了，这时兰狄乌斯可向自己喜爱的女性告白（友好度足够才能获得成功，关于友好度的解说读者可参看后文）。



◀终于得到了光之圣剑，用它结束这场正义与邪恶的战争吧！



SCENARIO シナリオ 24A［魔导研究所］

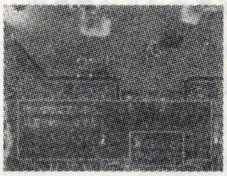
胜利条件○打倒布鲁诺
败北条件●主角死亡

在基扎洛夫的房间内，他正对大败而归的邪神进行讽刺，邪神这时才知道，一直以来想利用基扎洛夫的自己反被他所利用了。基扎洛夫的目的正是要获得邪神的力量，与卡奥斯的战斗使其力量减弱，这正是基扎洛夫吸收并控制邪神之力的最好时机。获得了强大力量同时又有魔动巨兵的基扎洛夫认为统治世界的日子已经不远了。

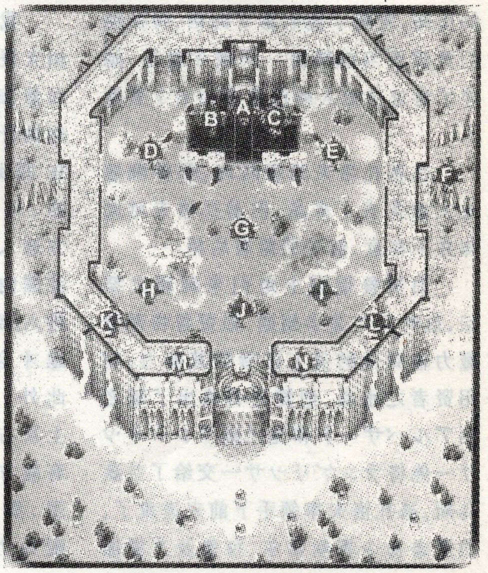
在回连邦王城的途中，杰茜卡向马库雷表示自己将回到天界，但正当马库雷要阻止他时，一阵邪恶的气息使他头痛欲裂，杰茜卡看出这与他被封印的记忆有关，于是便以自己的力量为其止住了痛苦。同时，连邦军士兵查出蕾伽尔被囚困在基扎洛夫的魔导研究所内，兰狄乌斯立刻决定前去营救。杰茜卡因感觉到基扎洛夫已吸收了邪神的力量，所以也回到队伍中。

魔导研究所被高墙所包围，进入其中的方法只有打开正门。必须先用步兵或其它兵种，启动门后的机关，这样后继部队便可通过大门进入研究所内。对守在门旁高墙上的敌人可用神圣系的魔法进行攻击，很快便可将其消灭殆尽。入门后，敌方的魔防很低，只要先用魔法攻击，亦可轻松取胜。这关的BOSS布鲁诺是雪露法妮尔和安杰丽娜的杀父仇人，所以要她们出手攻击，是可提高她们的友好度的。

消灭了布鲁诺，众人在研究所内找到了蕾伽尔，但她已不省人事，兰狄乌斯非常担心。杰茜卡看到这种情况后认为蕾伽尔的心并没有在身体之内，而解救她的方法只有基扎洛夫才知道。



◀开门的队伍防御力要比，因为前往机关的路上会不断受到敌人攻击。



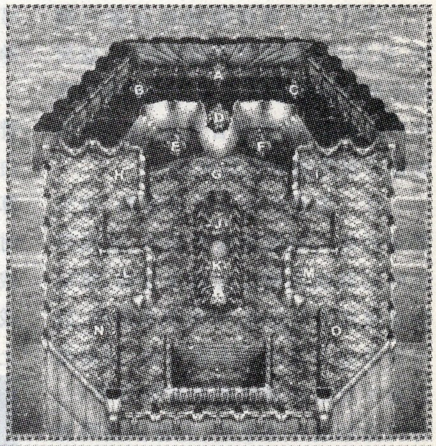
SCENARIO シナリオ 25A［超越者、基扎洛夫］

胜利条件○打倒基扎洛夫和库尔加
败北条件●主角死亡

这是A路线的最后一关，亦是与基扎洛夫清算一切的时刻，总的来说难度比过去提高了不少。

我军的部队处于狭窄的地带，而四周布满了敌人的发石车及魔法师，他们不断的远程攻击会令队伍死伤惨重。在配置时一定要仔细计划，首先应把中央的敌部队消灭，这就需要依靠我方的弓箭手及魔法师，为求速战速决最好直接攻击主帅。兰狄乌斯与兰方特的任务是清除布于最前线的敌人，两旁台阶上的敌人可集中力量逐一消灭。基扎洛夫四周的敌人都很强，体力不足的情况下冲过去将付出沉重代价。最后对基扎洛夫的关键性一击，仍应该由持有圣剑的兰狄乌斯实施。

基扎洛夫的死令体内邪神的力量失控，魔导研究所崩溃了，主角们逃出高塔，蕾伽尔终于恢复了知觉。兰狄乌斯将圣剑交还给杰茜卡，这位大魔法师也决定返回天界。众人纷纷离去，向着各自新的目标进发……



A路线的结局

里奇依然不改那种自信要强的性格，但他的功绩却使他成为王国历史上最年轻的将军，战后他仍为了自己所爱慕的雪露法尼尔女王努力工作……

马库雷为妹妹报了仇，并在兰方特的指引下成为连邦的将军，此后屡立战功成为王国史上最著名的人物之一。

蕾伽尔在战后一次传染病侵袭大陆的时候发明了药草的人工培植方法，使得药草再不是贵族的专有物品。

雪露法尼尔在战后因旧伤复发而无法外出，她将外交委托给威拉提督，自己专心内政，使卡高西斯恢复了往日的繁荣。

安杰丽娜战后也过着幸福的生活，晚年因旧伤而终日只能躺在床上。

塞蕾娜终于和威拉的提督生活在一起，但因过于操劳及旧伤恶化，最后住在一间远离人间的小屋中。

兰方特在基扎洛夫死后升为元帅，他的助手艾米莉也升为将军，两人一同平息了连邦的内乱。

杰茜卡在战后将魔剑封印，自己则再次离去。

兰狄乌斯战后以卡高西斯王国使节的身份前往连邦王国，并协助连邦平息判乱，他的名字在大陆上已无人不晓。

SCENARIO シナリオ 21B［古代兵器之少女］

胜利条件○打倒蕾伽尔
败北条件●主角死亡

虽然兰狄乌斯答应成为伯赞鲁的同伴，但里奇与马库雷仍决定继续与他在一起。里奇说希望能与雪露法妮尔告别，但却被兰狄乌斯阻止。

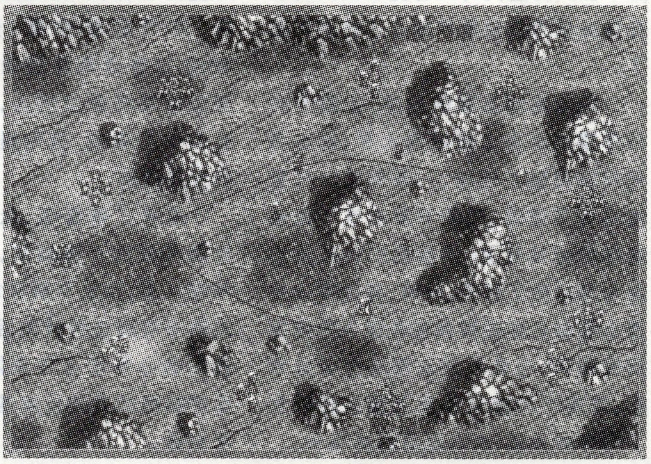
不久后，安杰莉娜来到兰狄乌斯的房间，发现了他们留下的信，得知他们竟然要与伯赞鲁一同毁灭世界，她连忙将这个惊人的消息通知给了其他人。

在基扎洛夫的房间内，邪神埋怨他大意失去了水晶，但基扎洛夫对此却并不在意，似乎仍留有后招……

伯赞鲁带同主角们来到暗之祭坛，这时又与艾华相遇，伯赞鲁将部分魔力输到他的身上以增强其能力。利用贤者之水晶，伯赞鲁召唤出了暗之剑アルバザード和光之剑ランゲリッサー他将ランゲリッサー交给了兰狄乌斯。基扎洛夫率领手下前来进攻了，伯赞鲁命令妮丝蒂尔、拉鲁及艾华加入到兰狄乌斯队伍中，与其一同出击。

战斗在平原上展开，众人看到基扎洛夫军中有传说中的古代兵器魔动巨兵，而从巨兵的体内竟传来了蕾伽尔的呼唤声。

我方部队战斗时应彼此照应，互相支援，敌人的数量比我方多出许多，而蕾伽尔率领的魔动巨兵尤为厉害，但她开始时是在原地不动的，只有当我方进入其十格范围内或战斗进入第六回合她才会行动。此外，地图右上及右下将会有敌方增援出现，要注意分配兵力。与魔动巨兵的战斗比较艰苦，最好用辅助魔法加强队伍的修正值。



战斗后，兰狄乌斯救出了蕾伽尔，但她已被洗脑。于是，众人将她带回暗之祭坛，伯赞鲁用魔法令其清醒(?)过来。为了召唤出卡奥斯并彻底打倒基扎洛夫，伯赞鲁又派兰狄乌斯等人出发了。

SCENARIO シナリオ 22B［强袭、魔导研究所］

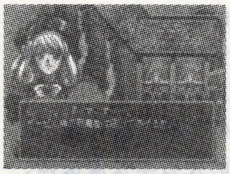
胜利条件○打倒基扎洛夫和库尔加
败北条件●主角死亡

基扎洛夫得知魔动巨兵被打败后，认为这是调整不充分的结果。这时库尔加提出蕾伽尔可能会泄露魔导研究所的位置，果然话音未落，士兵来报告说兰狄乌斯等已然来到。

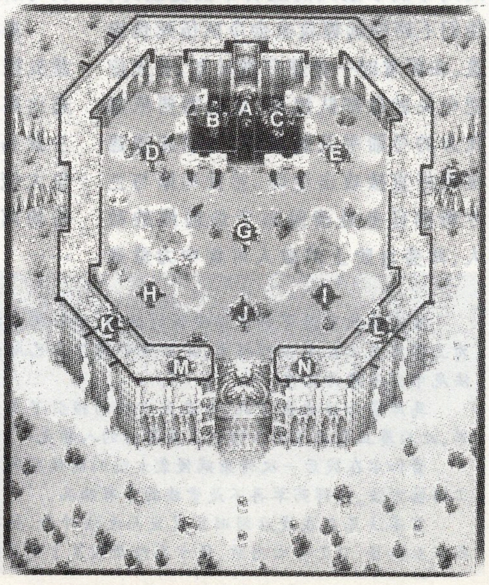
这一关也是有一定难度的，首先要对付敌人的远程攻击部队，敌指挥官的区域攻击魔法会很快发动。最好能直接消灭其主帅，以免浪费时间，敌弓箭手也是重点打击的对象，如被他们集中攻击的话肯定会有同伴死亡。待两旁的战斗结束后，大部队便可进击。

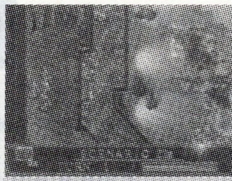
基扎洛夫为防万一，命令库尔加带着暗之水晶离开，所以他的队伍可以不必理会。打开大门的方法是派人启动机关，唯一可利用的是飞兵或灵属性的部队。门里的敌人也并不容易对付，基扎洛夫及其周围的弓箭手都非常讨厌，先要用魔法除去那些远程弓兵，然后再派骑兵及部兵去对付主帅。

打败了基扎洛夫，众人回去见伯赞鲁。消息很快传到连邦王城，众人明白一旦卡奥斯复活便再没有胜算，于是决定马上前往阻止，这时雪露法妮尔及艾米莉分别向威拉和兰方特表明心意，最终威拉、兰方特及巴鲁克三人踏上了征程。

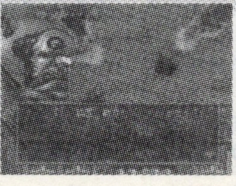


◀在两旁的队伍会受到猛烈的攻击，回复是很重要的。此外，这里要速战速决。





◀对敌人的远程攻击要小心。



▶那鲁是值得信赖的同伴。

SCENARIO シナリオ 23B［英雄本色］

胜利条件○打倒威拉、兰方特及巴鲁克
败北条件●主角死亡

妮丝蒂尔催促主角返回暗之祭坛，这时马库雷发现了中了敌人的埋伏。威拉、兰方特及巴鲁克率领的伏兵出现了，威拉问兰狄乌斯是否投降，但得到的却是兰狄乌斯的猛烈进攻。

这一版的地图非常细碎，队伍很多时候需绕路行走。近处对方只有一队发石车，为了保证前进的顺利一定要将它们消灭。当我方走到地图的一半时，下方便会出现五支敌人的援军。所以进军时要注意到每回合已方所处的位置，切不可冒然下到河中，因为敌人是有水兵的。

当威拉、兰方特、巴鲁克的部队受到攻击时，艾米莉与塞蕾娜便会率队前来增援，胜利条件变更为“打倒威拉、兰方特、巴鲁克、塞蕾娜及艾米莉”。这几位主帅的队伍会向兰狄乌斯快速进攻，可利用其行动力上的差异，将其一一击破。

兰方特等人在这一战中全部阵亡，消息传到连邦王城，众人一时无法接受这一事实，杰茜卡认为这是自己的宿命，决定独自前往阻止，雪露法妮尔和安杰利娜也随她一同出发，罗珊西尔公主令手下人全力协助她们。



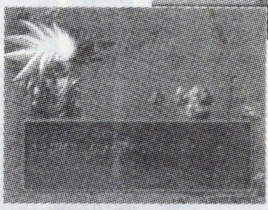
◀塞蕾娜与艾米莉的增援部队到来之后战斗将更为激烈，这时战术的运用很重要。



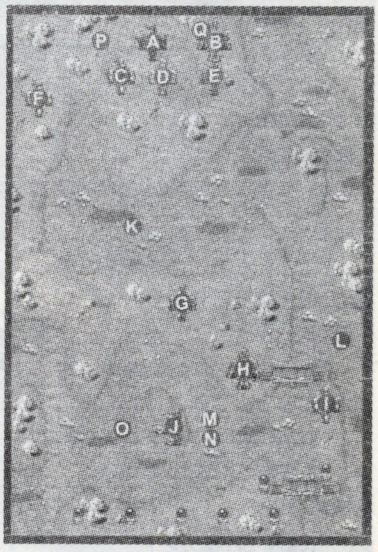
◀威拉对兰狄乌斯还抱有一线希望，但事实却是冷酷的。



▶范围攻击在这样复杂的地形中作用很大。



◀兰狄乌斯决意帮助伯赞鲁实现他的野心，所以对昔日的同伴毫不留情。



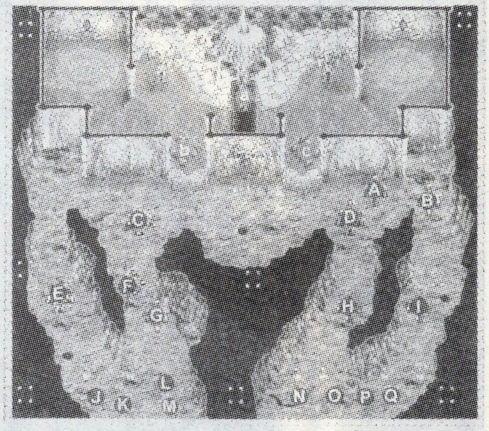
SCENARIO シナリオ 24B［掌管混沌之物］

胜利条件○敌全灭或守护伯赞鲁 20 回合
败北条件●主角死亡或伯赞鲁死亡

虽然杰茜卡已经来到伯赞鲁附近，但伯赞鲁丝毫没有害怕，因为现在已经没有“光辉之后裔”。兰狄乌斯等到来后看到伯赞鲁仍安然无恙，便决定保护他直至令卡奥斯复活。

这是 B 路线的最后一关，敌人部队都以最强阵容出击。应该说，一开始的战斗还是比较顺利的，但当向杰茜卡、雪露法妮尔、安杰丽娜任一人攻击，或来到地图靠上端的地方，又或战斗至第 11 回合，被邪神占据身体的库尔加会率领大队魔物前来加入战斗。这支队伍非常特别，如果不能将库尔加尽快干掉，那些魔物即使被消灭也会在下回合复活。战斗中，当打倒了安杰丽娜、雪露法妮尔或杰茜卡，又或已到库尔加登场的回合，假如蕾伽尔仍在战场上的话，她便会成为敌人。

混沌之王卡奥斯终于复活了，他首先一击将库尔加身上的邪神消灭，世界亦开始了被魔物所蹂躏的时代！



B 路线的结局

里奇在魔族王国建立后，被封为魔将军，但最后却被雪露法妮尔暗杀了。

马库雷战后要求伯赞鲁赐给他魔力，从此成为魔族王国中的一员猛将。

蕾伽尔成为魔将军后，作为伯赞鲁的忠实部下与兰狄乌斯一起消灭了反抗魔族的革命军。

率领魔族作战的妮丝蒂尔，在反抗势力平定后，她的名字成为死的代名词。

拉鲁在战斗中失去了生命，因而只能在死后被追封为魔将军。

爱华娶了一位魔族女子为妻，但他害怕妻子的性格却成为魔族王国的笑柄。

兰狄乌斯在卡奥斯复活后，仅用一年时间便令连邦王国崩溃，之后作为魔族之王伯赞鲁的心腹而统治世界。

各关隐藏道具一览

■SCENARIO 1 血染之村

①**座标**(31,30)

“炎の魔人を閉じこめた水晶”→炎のオーブ

“鍛え抜かれた肉体を持つ男”→AT+2

“风のように走る自分”→スピードブーツ

“何のイメージも浮かばない”→没有

②**座标**(15,24)

“周围に落ちているごみを舍てる”→最大 MP+1

“ゴミのにをれてみる”→ナイフ

■SCENARIO 2 放浪之战士

①**座标**(2,31)

有一星型的标志,此处会得到道具所在地的提示。

②**座标**(2,4)

“掘つてみる”→スタービアス

■SCENARIO 4 兄妹的绊

①**座标**(3,6)

“そつとれておく”→智力+1

②座标(15,60)

“平たい箱”→ネックレス

“正方形の小箱”→金 100P

③**座标**(15,1)

“长细い箱”→ワンド

“正方形の小箱”→金 400P

■SCENARIO 5 击灭、传令基地

①**座标**(3,6)

“パンクすを手に乘せて差し出す”→ルーンストース

■SCENARIO 6 猛将巴鲁克

①**座标**(13,27)

“岩を踏む”

“东の岩”→マインゴーシュ

“西の岩”→金 100P

“南の岩”→魔法抵抗修正+2

“中央で祈る”→炎、冷、雷、风、精、圣、物耐性+1

“中央で足踏みをする”→スピードブーツ

②**座标**(2,2)

“つまみ食いする”

真つ赤な肉料理”→炎耐性+2

“フルーツサラダ”→雷耐性+2

“こはく色のハチミツ”→精耐性+2

“デザートのかき水”→冷耐性+2

“巨人が回ってくるまで待つ”→ダグザのこん棒

■SCENARIO 7:太古之都

①**座标**(18,16)传意の镜

②**座标**(2,25)クリス

③**座标**(24,36)金 500P

④**座标**(28,6)圣王の护符

⑤**座标**(32,6)ルー+ストーン

⑥**座标**(4,5)マジカルビキニ

■SCENARIO 8:阿路旦、为了名誉

①**座标**(1,3)

“うす汚れた带”→メギンギョルズ

“石ころ”→ルーンストーン

■SCENAR10 9:卡高西斯城攻防战

①**座标**(11,6) **必须要主角前往此处**

“部队を强くしたい”→圣王的护符

“正しい心を得”→圣耐性+10

“女性的をつかみたい心”→妮丝蒂尔以外四位女性友好+1

②**座标**(41,6) **必需要主角前往此处**

“魔力を强くしたい”→テイアラ

“魔法的效果を强くしたい”→魔法修正+1

“正しい心を得たい”→圣耐性+10

③**座标**(26,10) **必须要马库雷前往此处**

“はい”→超有名人イベントショー・无料ご招待所特别チケット

■SCENARIO 11:卡高西斯湾的攻防

①**座标**(12,36)

“男性专用”→金 200P

“女性专用”→天女的羽衣

“男女兼用”→クリスタルアンク

■SCENARIO 12:大追击战

①**座标**(28,5)

一问:“はい”→积分+1　三问:“いいえ”→积分+1

二问:“いいえ”→积分+1　四问:“はい”→积分+1

积分+4→大地的铠

积分+2或+3→ルーンストーン

②**座标**(41,18)

“引つ张つてみる”

“自分が早く走れるように”→MV+1

“佣兵が早く走れるように”→MV 修正+1

■SCENARIO 13:埃多贝里溪谷之战

①**座标**(14,27)

“根元を掘つてみる”→ルーンストーン

“歌つてみる”→安杰丽娜和雪露法妮尔抵达此处时“テイアラ”;雷伽尔抵达此处时“アミュレット”;这三人以外的指挥官抵达此处时“ナイフ”。

②**座标**(49,3)

“ノックレてみる”→第8关见到ドワーフ的场合,获得金1000P;第8关没有见到ドワーフ的场合,依次“何と答えますか?”“ここは危ないですよ”,获得金1000P。

■SCENARIO 14:救出,卡高西斯军

①**座标**(31,40)

“バカじやないの?”→指挥能力+1

“いよ、美少年!”→指挥能力+1

“死ぬまでやつてろ!→里奇指挥能力+1(必须是里奇)

■SCENARIO 15:铁骑的军团
①座标(17,45)
"黙つて立ち去る"→获得金 500P
"花を引き抜こうとする"→ロープ
"ケンカ腰で返事をする"→AT-1
■SCENARIO 17:假面之魔法师
①座标(11,30) **必须是主角到此**
圣剑エクスカリバー
■SCENARIO18A 双重苦难
①座标(4,25) 在 12 关与忍者相见的条件下
"栓をする。"
"ニンジャ!"→ まどろみの弓
■SCENARIO19A 音频之陷阱
①座标(6,45)
"瞑想をするため)→ 知力 +4
"与味本位で"→ ミョッルニル
"トール様に会うため"→ 雷耐性 +5
■SCENARIO20A 决战、修迪尼汉克城
①座标(46,15)
"水中に沈んでいる部分を调べる"→ ルーンストーン
②座标(21,19~21,21)
"もっと魔法を使いたい"→ スターピアス
"もっと魔力を高めたい"→ ティアラ
③座标(29,19~29,21)
"由绪正しい枪"→ 龙骑士的骑枪
"いわく付きの枪"→ ブラッデイランス
■SCENARIO22A 魔城撒特卡尼
①座标(3,4~4,4)
クラウン
②座标(12,4~13,4)
アエネアスの铠
■SCENARIO23A 光辉之继承者
①座标(29,25) ②座标(51,32) ③座标(8,38)
灼热の杖
■SCENARIO24A 魔导研究所
①座标(32,22)
马库雷到此→ 血の盟约
其他人到此时:
"绝对にいやだ!"→ 无
"远虑する"→ 无
"目的があるから…"
"世界を救う!"→ 无
"世界を手に入れる!"→ 无
"ギザロフを倒す!"→ 血の盟约
■SCENARIO21B 古代兵器之少女
①座标(54,27)
"231 顺番"→ キラークロー
"234 顺番"→ 无
■SCENARIO22B 强袭、魔导研究所
①座标(32,22)
马库雷到此→ 血の盟约
其他人到此时:
"绝对にいやだ!"→ 无
"远虑する"→ 无
"目的があるから…"
"世界を救う!"→ 无
"世界を手に入れる!"→ 无
"ギザロフを倒す!"→ 血の盟约
■SCENARIO23B 英雄本色
①座标(4,44)
"モンスターはも悪い存在がいるだけ"→ ルーンフォース
■SCENARIO17C
①座标(7,14)
マジカルビキニ
■SCENARIO18C
②座标(46,15)
"水中に沈んでいる部分を调べる"→ ルーンストーン
③座标(21,19~21,21)
"もっと魔法を使いたい"→ スターピタス
"もっと魔力を高めたい"→ ティアラ
④座标(29,19~29,21)
"由绪正しい枪"→ 龙骑士的骑枪
"いわく付きの枪"→ ブラッディランス
■SCENARIO19C
①座标(4,44)
"モンスターにも悪い存在がいるだけ"→ ルーンフォース
■SCENARIO20C
①座标(12,31) **必须主角到此**
エクスカリバー
■SCENARIO21C
①座标(4,25) **第 12 关与忍者相会的条件下**
"栓をする"
"ニンジャ!"→ まどろみの弓
■SCENARIO22C
①座标(12,6~12,7) **必须主角到此**
"部队を强くしたい"→ 圣王の护符
"正しい心を得たい"→ 圣魔法耐性+10
"女性の心をつかみたい"
"シェルファニール"→ 雪露法妮尔 +1
"アンジェリナ"→ 安杰丽娜 +1
"レイチェル"→ 蕾伽尔 +1
"セレナ"→ 塞蕾娜+1
②座标(42,6~42,7)
"魔力を强くしたい"→ ティアラ
"魔法の效果を强くしたい"→ 魔法修正+1
"正しい心を得たい"→ 圣魔法耐性+10
■SCENARIO23C
①座标(5,20)
"祈る"→ 最大 MP +2
"金 200P をそなえる"→ DF +1
"コケを取り切う" → 天使の羽根
■SCENARIO24C
①座标(53,24)
"おお、ルシリス様!"→ ホーリーリング
②座标(3,44)
"取ル"
"元に泪す"→ 龙王の冠
■SCENARIO25C
①座标(28,25) ②座标(51,32) ③座标(8,38)
灼热の杖

友好度上下关系解析

SCENARIO 1(后剧)

Q"どうしますか?"
"连邦兵から逃げ延びる"变化无
"しばらく样子を见る"蕾伽尔 友好 －1
"レイチュルを助ける"蕾伽尔 友好 +1

SCENARIO4(SLG 中)

"少しは战ってもらおう"安杰丽娜 友好 －1
"すぐに助けよう"变化无
Q"何と声をかけますか?"
"当然だよ"蕾伽尔 友好 +1
"リッキーがうるさくてね"蕾伽尔 友好 -1
"もう少しの辛抱だ"蕾伽尔 友好 +1

SCENARIO 4(后剧)

雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1
"俺には关系ないよな"
蕾伽尔 友好 -1雪露法妮尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1

SCENARIO 5(前剧)

雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1蕾伽尔 友好 +1
"决心が付かないから"
雪露法妮尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1蕾伽尔 友好 -1
"命令かにないから"变化无

SCENARIO 5(后剧)

"どういたしまして"
雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1
"本当につらかったです"
雪露法妮尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1蕾伽尔 友好 -1

SCENARIO 7(前剧)

蕾伽尔 友好 +1雪露法妮尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1
"我慢しろよ"变化无
"わがまま言うんじゃない"
蕾伽尔 友好 -1雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1
"俺だって疲れてるよ"
蕾伽尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1雪露法妮尔 友好 -1

SCENARIO 7(后剧)

"もう嫌だ"
雪露法妮尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1蕾伽尔 友好 -1塞蕾娜 友好 -1
"仕方ありませんよ"
雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1塞蕾娜 友好 +1
"别に构わない"
雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1蕾伽尔 友好 +1塞蕾娜 友好 +1

SCENARIO 8(SLG 中)

"シェルファニール"雪露法妮尔 友好 +1
"アンジェリナ"安杰丽娜 友好 +1
"レイチェル"蕾伽尔 友好 +1
"この他の人"变更无

SCENARIO 9 SLG(SLG 中)

"女性の心をつかみたい"を选择
Q"汝、(主人公)は谁の心をつかみたいか?"
"シェルファニール"雪露法妮尔 友好 +1
"アンジェリナ"安杰丽娜 友好 +1
"レイチェル"蕾伽尔 友好 +1
"セイナ"友好 +1

SCENARIO 10(SLG 中)

"战争さえ起にらなければ…"
雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1蕾伽尔 友好 +1塞蕾娜 友好 +1
"君の手料理が食べたいな"
雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 －1
"谁もそんなにと闻いていないよ"
雪露法妮尔 友好 －1安杰丽娜 友好 +1

SCENARIO 11(SLG 中)

"援军も倒す!"蕾伽尔 友好 +1
"船上に引きつけて、胜负だ!"安杰丽娜 友好 +1

SCENARIO 12(后剧)

雪露法妮尔 伤心 -1雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1
"だけど、事实だからね"蕾伽尔 友好 +1
"まぁ、次も乐胜たよ"
雪露法妮尔 伤心 +1安杰丽娜 友好 －1
"迷之森"事件问题①
"仆がいるじゃないか!"变化无
"やんまり泣、いてると助けてあげないぞ!"安杰丽娜 友好 -1
"いっれょに出口を探そうよ"安杰丽娜 友好 +1
"迷之森"事件问题②
"北に行くぞ!"安杰丽娜 友好 －1
"东に行くぞ!"安杰丽娜 友好 －1
"南に行くぞ!"安杰丽娜 友好 －1
"西に行くぞ!"安杰丽娜 友好 +2

SCENARIO 13(前剧)

"赖りにしてるよ、アンジェリナ"安杰丽娜 友好 +1
"怖くないかい、レイチエル"蕾伽尔 友好 +1

SCENARIO 13(SLG 中①)

雪露法妮尔 友好 +1雪露法妮尔 伤心 -1安杰丽娜 友好 +1
"ひょっとして、蕾伽尔も怖い?"蕾伽尔 友好 +1

SCENARIO 13(SLG 中②

"ここは一度、退こう"
雪露法妮尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1蕾伽尔 友好 -1
"俺たちの力を见せてやるさ!"
雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1蕾伽尔 友好 +1

SCENARIO 13(SLG 中③)

"大丈夫かい、アンジェリナ"安杰丽娜 友好 +2
"大丈夫かい、レイチエル"蕾伽尔 友好 +2

SCENARIO 14(前剧①)

雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1蕾伽尔 友好 +1
"军师アイヴァーも一绪だし"
雪露法妮尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1蕾伽尔 友好 -1
"セイナ将军も一绪だし"塞蕾娜 友好 +1

° SCENARIO 14(前剧①)

雪露法妮尔 伤心 +1雪露法妮尔 友好 -1安杰丽娜 友好 -1蕾伽尔 友好 -1
"俺达が先行しすぎたからだ"
雪露法妮尔 友好 +1安杰丽娜 友好 +1蕾伽尔 友好 +1

主人公梦中イベント

(安杰丽娜的友好度在111以上的场合)
①"たから、どうしたんだい?"变化无
"ごめん、惊かせたみたい"カウンタ +1
"や～い、惊いたか!"变化无
②"谁かに相谈したらいい"变化无
"俺で良かったら相谈にのるぞ"カウンタ +1
"悩み事なんて、似合わないぞ"变化无
③"もちろん!"变化无
"そんなことはない"カウンタ +1
"人それぞれだよ"变化无
④"信じる"カウンタ +1
"信じない"变化无
"そんな出会いをしてみたい"
变化无カウンタ+3安杰丽娜 友好 +1,以外变化无
(安杰丽娜的友好度在110以下的场合)
①"怒りを觉悟で声をかける"カウンタ +1
"この场を立ち去る"变化无
"见つからないように隐れる"变化无
②"バカになんかしてない!"カウンタ +1
"おっしゃるとおりです"变化无
"俺って素直だから"变化无
③"反论する"变化无
"相づちを打つ"变化无
"默っている"カウンタ +1
④诚实な人だ"变化无
"好奇心が强いんだ"变化无
"攻击的なんだ"变化无
"他人がどう见るか、だろう!"
カウンタ +1
カウンタ +0安杰丽娜 友好 －1
カウンタ +3以上安杰丽娜 友好 +1
这以外变化无

"ハート"

(蕾伽尔的友好度在111以上的场合)
①"うん、感动しちゃう"カウンタ +1
"别に……"变化无
"なに、生意气言ってんだよ"变化无
②"太っだのか?"
"ばい"蕾伽尔 友好 －1"いいえ"变化无
"蕾伽尔でも悩むんだな"变化无
"恋の悩みか?"カウンタ +1
③"雪露法妮尔"变化无
"安杰丽娜"变化无

“蕾伽尔决まってるよ”カウンタ +1
“大人一ぽい、塞蕾娜”变化无
④“夕日の见える渚で”カウンタ +1
“デラスから星を见ながら”カウンタ +1
“死を覚悟したとき”变化无
“告白なんてしない”变化无
カウンタ +0蕾伽尔友好 -1
カウンタ +3以上蕾伽尔友好 +1
这以外变化无
(蕾伽尔的友好度在110以下的场合)
①“蕾伽尔に会いに来た”カウンタ +1
“梦の中で扉をくぐった”变化无
“别に答える必要はないたろ”变化无
②“お金贷して”
“はい”蕾伽尔友好 -1“いいえ”变化无
“ごめんなさい”
“そう言えばそうだな”变化无
“でも谢る”变化无
“ひたすら谢る”カウンタ +1
“言うことなどない”蕾伽尔友好 -1
③“何、怒ってるんだ、お前?”カウンタ +1
“俺に惚れてるだろ?”蕾伽尔友好 -1
“リッキーって年上趣味なのか?”变化无
カウンタが +0蕾伽尔友好 -1
カウンタが +2以上蕾伽尔友好 +1
それ以外变化无

“クローバー”

①“大声で声をかける”变化无
“明るく声をかける”ルウンタ +1
“静かに声をかける”变化无
“小声で声をかける”
②“何だかぼんやりしていたみたいだから”变化无
“何だか悲しそうだったら”ぜかうんた +1
“何だか放心していたみたいだから”变化无
③“どんな事ですか?”变化无
“军のことでしょう?”变化无
“提督の事かな?”
“颜か赤いですよ”变化无
“ごめんなさい”ぜかうんた +1
“图星だったようですね”变化无
④“基本的に好きだよ”カウンタ +1
“战いは男のロマンだ”变化无
“好きじゃないけどね”变化无
⑤“あの双子だって战ってるし”变化无
“能力があれば关系ない”カウンタ +1
“要は强けれぱいい”变化无
カウンタ +0塞蕾娜友好 -2
カウンタ +1变化无
カウンタ +2~+3塞蕾娜友好 +1
カウンタ +4の场合塞蕾娜友好 +2
カウンタ +5の场合塞蕾娜友好 +3

“ダイヤ”

(雪露法妮尔的友好度在111以上的场合)
①“そうだね”カウンタ +1
“そうか?”变化无
“まあね”变化无
②“ブルーノ将军はいたいし”变化无
“敌に进军を売されているし”カウンタ +1
“俺に闻くな!”变化无
③“确かにマイペースだな”
“その通りだ”变化无
“だけど…”カウンタ +1
“そんなにとないと思うけどな”カウンタ +1
“…お世辞だよ”变化无
“だから气にするなよ”カウンタ +1
“谁だい、そんなこと言っているのは!!”变化无
④可受い娘”
“そう、蕾伽尔チェルみたいな”变化无
“雪露法妮尔だって可爱いよ”カウンタ +1
“静かな娘”カウンタ +1
“その通り”变化无
“そう、雪露法妮尔みたいな”カウンタ +1
“元气な娘”
“まあ、そんな感じかな”カウンタ +1
“ずばり、彼女だ”安杰丽娜友好 +1
“大人びた女性”
“彼女の事じゃないよ”变化无
“彼女见たいな人、いいよね?”变化无
カウンタ +0雪露法妮尔友好 -1
カウンタ +3以上雪露法妮尔友好 +1
これ以外变化无
(雪露法妮尔的友好度在110以下的场合)
①“はい”变化无
“いいえ”カウンタ +1
②“はい”变化无
“いいえ”
“はい”变化无
“いいえ”カウンタ +1
③“はい”变化无
“いいえ”カウンタ +1
④“はい”カウンタ +1
“いいえ”变化无
⑤“はい”雪露法妮尔伤心 +1
“いいえ”
“はい”变化无
“いいえ”カウンタ +1
カウンタ +0雪露法妮尔友好 -1
カウンタ +3雪露法妮尔友好 +1
カウンタ +4雪露法妮尔友好 +2
それ以外变化无

SCENARIO 14 (SLG 中①)

“とにかく急いで助けよう!”(安杰丽娜处于极为危险的情况下)安杰丽娜友好 +1
“今ンつ气が乗らないが…”
雪露法妮尔友好 -1安杰丽娜友好 -1
“俺に任せてくれ!”雪露法妮尔友好 +1

SCENARIO 14 (SLG 中②)

“无事で良かった”变化无
“安心して下さい”变化无
“美女のピンチは倣っておけない”塞蕾娜友好 +1

SCENARIO 15(后剧)

“仕方ないさ”雪露法妮尔友好 +1
“今に始まったことじゃない”雪露法妮尔伤心 -1
“今に痛い目を见るぞ”雪露法妮尔友好 -1

SCENARIO 16(后剧)

(蕾伽尔的友好度在115以上的场合)
“お前はイイ子だな”蕾伽尔友好 +1
“俺も乐しかったよ”
蕾伽尔友好 +2安杰丽娜友好 -1友好 -1
(蕾伽尔的友好度在115以下的场合)
“それじゃ、ゆっくり休んでくれ”变化无
“だけど、よく顽张ったな”蕾伽尔友好 +1

SCENARIO 17A (后剧)

“抱きしめる”
(塞蕾娜的友好度在105以上的场合)
塞蕾娜友好 +2
(塞蕾娜的友好度在105以下的场合)
塞蕾娜友好 -2
“じっと见つめる”
(塞蕾娜的友好度在105以上的场合)
塞蕾娜友好 +1
(塞蕾娜的友好度在105以下的场合)
变化无
“何もしない”
(塞蕾娜的友好度在105以上的场合)
塞蕾娜友好 -1

SCENARIO 18A (前剧)

“正直こ答える”
Q“谁が好きと答えますか?”
“シェルファニール”
雪露法妮尔友好 +3安杰丽娜友好 -1蕾伽尔友好 -1塞蕾娜友好 -1
“アンジェリナ”
安杰丽娜友好 +3安杰丽娜友好 -1蕾伽尔友好 -1塞蕾娜友好 -1
“レイチェル”
蕾伽尔友好 +3雪露法妮尔友好 -1蕾伽尔友好 -1塞蕾娜友好 -1
“セイナ”
塞蕾娜友好 +3雪露法妮尔友好 -1!蕾伽尔友好 -1安杰丽娜友好 +1
“嘘を言ってごまかす”
Q“谁が好きと、嘘をつきますか?”
“シェルフアニール”
雪露法尼尔 伤心 +2雪露法尼尔 友好 -1
“アンジェリナ” 安杰丽娜 友好 -1

“レイチェル”雪伽尔 友好 －1
“セイナ” 塞蕾娜 友好 －1
“いないと言う”
雪露法妮尔伤心＋1友好－1安杰丽娜友好－1蕾伽尔友好－1塞蕾娜友好－1

SCENARIO 18A (SLG 中)

○雪露法尼尔 VS 布鲁诺
雪露法尼尔 友好＋1
○安杰丽娜 VS 布鲁诺
安杰丽娜 友好＋1
○塞蕾娜 VS 布鲁诺
塞蕾娜 友好＋1

SCENARIO 18A (后剧)

Q“どう言いますか”
“自信を持てよ”雪露法尼尔 友好＋1
“それとも提督に让るかい?”塞蕾娜 友好 －1
“それとも俺に让るかい?”蕾伽尔友好 －1

SCENARIO 19A (前剧①)

○リッキーから恋敌宣言を受けていれば
雪露法尼尔 友好＋1

SCENARIO 19A (前剧②)

“气にしなくても大丈夫さ”变化なし
“子供じゃないから大丈夫さ”友好＋1
“ああ见えても子供だからな”蕾伽尔 友好 －1

SCENARIO 19A (SLG 中)

“アンジェリナか恐かりだとは…”安杰丽娜 友好＋1
“君が恐がりとも意外だな”变化なし
“レイチェルならもっと怖がるよ”
安杰丽娜 友好 －1雪露法尼尔 友好 －1蕾伽尔 友好＋1

SCENARIO 20A (SLG 中)

“落ちつかせる”塞蕾娜 友好＋1
“安心させる”塞蕾娜 友好＋1
“余裕を见せる”塞蕾娜 友好 －1

SCENARIO 20A (后剧)

“まだ子供だからな”
蕾伽尔 友好 －1塞蕾娜 友好＋1
“ああ、心配だ”
安杰丽娜 友好＋1雪露法尼尔 友好＋1
“ああ、レィヂエル”
蕾伽尔友好＋1安杰丽娜友好－1雪露法尼尔友好－1塞蕾娜友好－1

SCENARIO 21A (SLG 中)

“了解”塞蕾娜 友好＋1
“何故?”变化なし
“もう知っている”塞蕾娜 友好 －1

SCENARIO 24A (SLG)

○雪露法尼尔 VS 布鲁诺
雪露法尼尔 友好＋1
○雪露法尼尔打倒布鲁诺的场合
雪露法尼尔 友好＋2

○安杰丽娜 VS 布鲁诺
安杰丽娜 友好＋1
○安杰丽娜打倒布鲁诺的场合
安杰丽娜 友好＋1

SCENARIO 17C (SLG 中①)

○主人公与妮丝蒂尔接近的场合
“あんな事?”变化なし
“魔族は嫌いだ”妮丝蒂尔 友好 －1
“俺のカンだ”妮丝蒂尔 友好＋1
“お前が气に入らないから”妮丝蒂尔 友好 －2

SCENARIO 17C (SLG 中②)

Q“どう答えますか?”
“お前たちの胜手な都合だろ”リス 友好 －2
“…好きにしろ”リス 友好＋1

SCENARIO 18C (SLG 中)

“负の感情は战いの活力にする”
蕾伽尔 友好 －1安杰丽娜 友好 －1
“手入れをする人がいて、きれいな花が关く”
蕾伽尔 友好＋1
“太阳があるから、月が輝く”
蕾伽尔 友好＋2安杰丽娜 友好＋1
“その通りだ”リス 友好＋1
“见ての通りだ”变化无
“本当にすごい奴だぞ”妮丝蒂尔 友好 －1

SCENARIO 19C (SLG 中①)

Q“大切な存在ですか?”
“当だり前じゃないか”变化无
“これだから魔族は…”妮丝蒂尔 友好 －1
“身内が大事だとは思わないのか?”妮丝蒂尔友好＋1

SCENARIO 20C (SLG 中①)

“良いことではない”妮丝蒂尔友好＋1
“时と场合による”变化无
“カコンシス王は魔族なんだ”妮丝蒂尔 友好 －1

SCENARIO 20C (SLG 中②)

“もうダメかもしれないな”安杰丽娜 友好 －1
“そのぶん俺たちか顽张るんだ!”安杰丽娜 友好＋1
“提督の事だから、大丈夫さ”变化无
“シェルファニールがいるから大丈夫さ”雪露法尼尔 友好＋1

SCENARIO 21C (SLG 中①)

“信じざるをえないな”妮丝蒂尔 友好 －1
“半信半疑だ”妮丝蒂尔 友好＋1
“いや、まだわからないぞ”妮丝蒂尔 友好 －1

SCENARIO 21C (SLG 中②)

“そんなことを言うと助けないぞ!”雪露法尼尔 友好 －1
“素直に俺たちを赖ればいい!”雪露法尼尔 友好＋1
“そんなに俺が嫌いなのか?”
○安杰丽娜 VS 布鲁诺
安杰丽娜 友好＋1
○雪露法尼尔 VS 布鲁诺

雪露法尼尔 友好＋1

SCENARIO 22C (SLG 中①)

○雪露法尼尔与卡高西斯王妃接近的场合
雪露法尼尔 友好＋1
○安杰丽娜与卡高西斯王妃接近的场合
安杰丽娜 友好＋1

SCENARIO 22C (SLG 中②)

○座标(12,6～12,7)接受女神像的质问
Q“汝、(主人公)は谁の心をつかみたいか?”
“シェルファニール”雪露法尼尔 友好＋1
“アンジェリナ”安杰丽娜 友好＋1
“レイチェル”蕾伽尔 友好＋1
“リスティル”妮丝蒂尔 友好＋1
※如第9关接受了女神的恩惠,就不会出现这一问题。
○向变成敌人的雪露法妮尔攻击
雪露法尼尔 友好 －1
○向变成敌人的安杰丽娜攻击
安杰丽娜 友好 －1
○雪露法尼尔向布鲁诺发动攻击的场合
雪露法尼尔 友好＋1
○安杰丽娜向布鲁诺发动攻击的场合
安杰丽娜 友好＋1
○妮丝蒂尔向布鲁诺发动攻击的场合
妮丝蒂尔 友好＋1

SCENARIO 22C (后剧)

“自信を持っていいよ”雪露法尼尔 友好＋1
“アンジェリナも助けてくれるさ”安杰丽娜 友好＋1
“…だが、少し不安かな?”
雪露法尼尔 友好 －1安杰丽娜 友好 －1

SCENARIO 23C (SLG 中)

○ブルーノに対して攻击を仕挂けた场合
“どうした?”リス 友好＋1
“何をしている?”变化なし
“サボるな!”リス 友好 －1

SCENARIO 24C (SLG 中①)

“战うぞ!”安杰丽娜 友好＋1
“无视して先へ进もう!”安杰丽娜 友好 －1
“…どうしよう?”
雪露法妮尔友好－1安杰丽娜友好－1妮丝蒂尔友好－1

SCENARIO 24C (SLG 中②)

“嬉しそうだな”变化无
“何が乐しいんだ?”妮丝蒂尔 友好＋1
“余计なことはするなよ”妮丝蒂尔 友好 －1

SCENARIO 25C (后剧)

“默っている”雪露法妮尔 伤心 －1
“俺たちしるいないんでしょ?”
“赖りにしているぞ”妮丝蒂尔 友好＋1
“ついてきたのはお前たろ?”妮丝蒂尔 友好 －1
“任务をどうぞ”变化无

其他仲间转职路线表

●马库雷

- ファイター → キャプテ / グラディエーター
- キャプテ → サーペンナイト / ジェネラル
- グラディエーター → ジェネラル / アサシン
- サーペンナイト → サーペンロード / ソードマスター
- ジェネラル → ソードマスター / マーシャル
- アサシン → マーシャル / 忍者
- サーペンロード → マスターサーペン
- 忍者 → 忍者マスター

●里奇

- ファイター → グラディエーター / シーサラー
- グラディエーター → バドルマスター / ジェネラル
- シーサラー → ジェネラル / メイジ
- ソードマスター、サーペンロード → プリンセス
- マーシャル、アークメ → ハーミット

●雪露法妮尔

- ウォーロック → シャーマン / ソーサラー
- シャーマン → サモナー / メイジ
- ソーサラー → メイジ / ユニコーンナイト
- サモナー → ウィザード / ソードマスター
- メイジ → ソードマスター / アークメイジ
- ユニコーンナイト → アークメイジ / ユニコーンロード
- ソードマスター → プリンセス
- アークメイジ → ハーミット

●安杰丽娜

- ペガサスナイト → ペガサスロード / グラディエーター
- ペガサスロード → ユニコーンナイト / ドラゴンナイト
- グラディエーター → ドラゴンナイト / バトルマスター
- ユニコーンナイト → ユニコーンロード / ドラゴンロード
- ドラゴンナイト → ドラゴンロード / レンジャー
- バトルマスター → レンジャー / ソードマスター
- ユニコーンロード → ロイヤルガード
- ドラゴンロード → ドラゴンマスター

●蕾伽尔

- ヒーラー → クレリック / シャーマン
- クレリック → パラディン / プリースト
- シャーマン → プリースト / サモナー
- パラディン → セイント / ハイプリースト
- プリースト → ハイプリースト / アークメイジ
- サモナー → アークメイジ / ウィザード
- アークメイジ → ハーミット

●塞蕾娜

- ファイター → ゲラディエーター / エレュイユ
- ゲラディエーター → ヅェネラル / バラテイン
- エレュイユ → バラテイン / ブリースト
- ヅェネラル → ナイトマスター / マーシャル
- バラテイン → マーシャル / セイント
- ブリースト → セイント・ハイブリースト
- マーシャル → グイーン

●兰方特

- ナイト → グラディエーター / シルバーナイト
- グラディエーター → バトルマスター / ブレイブナイト
- シルバーナイト → ブレイブナイト / ドラゴンナイト
- バトルマスター → マーシセル / ソードマスター
- ブレイブナイト → ソードマスター / ナイトマスター
- ドラゴンナイト → ナイトマスター / ドラゴンロード
- マーシセル、ソードマスター → 剑圣
- ナイトマスター → ロイヤルガード

●杰茜卡

- ウォーロック → シャーマン / クレリック
- シャーマン → バトルマスター / サモナー
- クレリック → サモナー / ブリースト
- バトルマスター → ソードマスター / ウィザード
- サモナー → ウィザード / ハイブリースト
- ブリースト → ハイブリースト / セイント
- セイント → アバタール

●妮丝蒂尔

- ウェアキャット → サキ井ユバス / アルラウネ
- サキ井ユバス → ダークパラディン / アークテーモン
- アルラウネ → アークテーモン / ケットシー
- ダークパラディン → ミスリルゴーレム / ダークセイント
- アークテーモン → ダークセイント / テーモンロード
- ケットシー → テーモンロード / ラミア
- ダークセイント → ダークプリンセス
- テーモンロード → 魔神

●那鲁

- インレユバス → スキユラ / ラルヴァー
- スキユラ → シーサーベント / リビングアーマー
- ラルヴァー → リビングアーマー / レイス
- シーサーベント → オロチ / カオスドラゴン
- リビングアーマー → カオスドラゴン / バンバイア
- レイス → バンバイア / デス
- バンバイア → バンイアロード
- デス → デスロード

●艾华

- ウオーロッタ → ソーサラー / シーフ
- ソーサラー → サーペンナイト / メイジ
- シーフ → メイジ / アサシン
- サーペンナイト → サーペンロード / アークメイジ
- メイジ → アークメイジ / マーシャル
- アサシン → マーシャル / レンジャー

在上表中我们介绍了所有成为仲间的角色的转职路线，作为主帅，其职业将影响到整个部队的攻击力及防御力，仔细研究、认真安排方能使游戏顺利的进行。

文/雪鹰

责编/BLUE

机动战舰

机种：SS　类型：AVG＋SLG
厂商：SEGA　媒体：CD－ROM

游戏背景

公元2195年，人类将自己的版图扩展到了火星一带。然而，突然遭到了来历不明的敌人——木星蜥蜴的袭击，火星基地与月球都被严重破坏，地球连邦军束手不策。这时，一家名为“尼尔加重工”的企业用最新科技制造了一艘超高性能的战舰ナデシコ，世界各地的精英被挑选至舰上服役，他们誓要将来犯的敌人消灭。

主角介绍

主角是名为タンカワ・アキト的少年，一直以来都厌恶战争，但那一次偶然的事件中被卷了进来，他那优秀的驾驶员素质充分得到发挥，在与敌人的战争中日渐成长，在舰上他还遇到了幼时的朋友ミスマル・ユリカ。

游戏目的

这是个AVG＋SLG的游戏，玩者需要用对话来增加舰上所有人的信赖度。舰上共有8位少女，玩者可选择其中一位作恋爱对象，游戏的主题是“以爱来拯救地救”，所以与女性角色的关系一定要搞好。在这一过程中，还穿插有战斗场面，玩者需要按照画面下方的提示来正确输入指令。随着故事的发展，会有新人物登场。

其他登场人物

アカツキ・ナガレ：他是在中途加入的，身份是后补驾驶员，对自己的相貌十分有信心，但真正身份却很神秘。

ダイゴウジ・カイ：热血男儿，是主角的好朋友。

ゴード・ホーリー：军事顾问，战舰的指挥官。

地点	发生条件	事件
舰长室1	无	说儿时的事
舰长室2	已发生舰长室1的事	问主角喜不喜欢有关于她的事
图书馆	无	看见她正在看书
食堂	好感度高	她煮饭给主角
展望室	好感度高	说自己命令别人感到压力很大
ブリッツ	好感度高	多谢主角帮助她



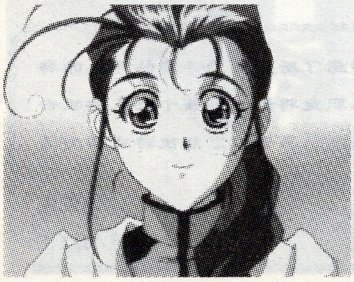
ミスマル・コリカ

年龄：20
出生地：火星
兴趣：拼图游戏、唱歌
喜欢的食物：甜的东西

特殊事件 约会及应答

地点	正确答案
空港	オレも离れたくないと言ら
公园	觉えていろと言う
雪山	チョコレートを全部渡す
遗迹	ユリカを叱る
ショツビンゲ	小物店
サッカー场	顽张つて练习すると言う
ファーストフード	唇でどつてあげる
归り道	手纸を受け取る
文化祭的准备	キスをする
バー(最后一章才有)	ユリカを止める

地点	发生条件	事件
业务室	无	主角不小心碰到メクミ
廊下	无	问主角从何时开始初恋
ブリッツ	无	她问主角是否因感冒而脸红
メグミの部屋1	好感度高	她把有营养的食物给主角
メグミの部屋2	已发生メクミ的房间1	看见她以前被称为“元声优”时候的影带
メグミの部屋3	已发生メクミ的房间2	她对于人的死感到恐惧



メグミ・レイナート

年龄：17
出生地：地球
兴趣：有“元声优”之称
喜欢的食物：高级食品

特殊事件 约会及应答

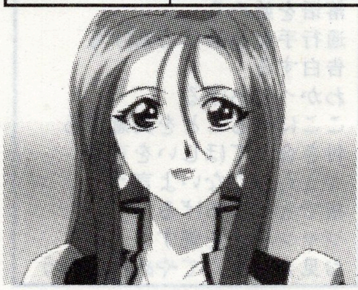
地点	正确答案
桌球室	オレに任せればカンベキと言ら
公园	メグミをはげます
ラウンジ	价值があると断言する
美术室	了解する
高校教室	サンドイッチを受ける
魔王的城	申し出を受ける
プール	肩を贷す
ジヤングル探险	ミグミを抱き寄せる
夜道(最后一章才有)	セスをする

继"新世纪EVA"后又一精彩的AVG游戏!!

地点	发生条件	事件
食堂	无	一齐吃饭
ミナトの部屋1	好感度高	说主角很可爱
ミナトの部屋2	已发生ミナト的房间1	看见她在高中时的名信片
廊下	好感度高	看见ゴード和她对话
调理室	好感度高	主角为她煮饭

特殊事件 ⇄ 约会及应答

地点	正确答案
大学のキャンパス	映画行かないか
公园のベンチ	出会つたときからと言ら
早朝的ジョギング	タオルを使う
夕暮れの公园	その男をなぐりに行く
大学的教室	一绪たやろうと言う
游园地	乘つたみる
酒吧	この街を守る
森の中	キスをする
斗牛场	牛に突つ迅む
ホテル(最后一章才有)	ミナトを押し倒す



ハルカ・ミナト

年龄：22

出生地：地球

兴趣：游泳

喜欢的食物：拉面

地点	发生条件	事件
廊下	好感度高	问主角记不记得何时与她第一次见面
图书馆	好感度高	叫主角看到她在图书馆的事,不要说给其他人听
リョーコ达の部屋	好感度高	她请主角饮茶
格纳库	好感度高	向主角说出心事
シミコレーター	好感度高	一齐作模拟练习
运动场	好感度高	叫主角和她打篮球

特殊事件 ⇄ 约会及应答

地点	正确答案
洞窟	右の路へ行く
茶店	もう一度やり直そう
归り道	开けつてみる
映画馆	そのままほっとく
ドライブ	めげずに援する
公园	リョーコみ怒る
无人岛	思れず抱きしめる
男子更衣室	了解する
打篮球	ボールの下から突き上げる
ライフハウス(最后一章才有)	告白する



スバル・リョーコ

年龄：18

出生地：地球

兴趣：射击

喜欢的食物：除鸡皮之外，什么都吃

地点	发生条件	事件
リョーコ达の部屋1	无	对主角找她的事感到意外
リョーコ达の部屋2	已发生リョーコ达の部屋	看到她自言自语
シミユレーター	好感度高	一齐作模拟练习
食堂	好感度高	主角为她煮饭
廊下	好感度高	看见ウリバタケ和她对话

特殊事件 ⇄ 约会及应答

地点	正确答案
湖	ヒカルちゃんみ心配する
大草原	あいさつしてスキをうがう
スキー场	スキーを教えてあげる
武家屋敷	受ける
音乐ショップ	あっちにあるかも
崖っブチ	强引にでも引っ张る
マンガ部部室	たまには游びたいと言う
公园	まずはヒカルちゃんみ助ける
同人志即卖会	ヒカルちゃんみ见にきたと言う
茶店(最后一章才有)	いとこだと言う



アマノ・ヒカル

年龄：18

出生地：地球

兴趣：同人志

喜欢的食物：面豉汤

根据同名动画片改编的人气作品!!

地点	发生条件	所发生事情
医务室	好感度高	主角不小心碰到她
廊下	好感度高	看见アカツキ向她不不知说些什么
リョーコ达の部屋1	已发生リョーコ的房间1	只余她一人在房
リョーコ达の部屋2	好感度高	三人争电视看
シミュレーター	好感度高	一齐作模拟练习

特殊事件 ⇄ 约会及应答



マキ・イズミ

年龄:18

出生地:地球

兴趣:新兴宗教的信徒

喜欢的食物:寿司

地点	正确答案
湖	落语を始める
ショッピング	通行手形を买ってあげる
车の中	告白する
夕方の教室	わかつてあげる
集落	ここに残ることを决意する
教室	付き合ってほしいを言う
夜之街角	キミらしくないよ言う
和果子屋	指でとってあげる
喷水	ジャンバーを贷す
深夜的电话(最后一章才有)	お见合いなんてやめろと言う

地点	发生条件	所发生事情
廊下1	好感度高	问主角与舰长是什么关系
廊下2	好感度高	看见アカツキ和她对话
图书馆	好感度高	她看关于地球历史的书
业务室	好感度高	主角不小心碰到她
食堂	好感度高	主角为她煮饭
舰桥	好感度高	看到她自言自语

特殊事件 ⇄ 约会及应答



キリナキンジ
ヨウ・ウォン

年龄:不详

出生地:不详

兴趣:不详

喜欢的食物:不详

地点	正确答案
レストラン	外侧から
ショッビング	诞生日にことを言う
ボーリング场	フォームを直す
游园地	手を握る
森	ロで毒を吸い出す
ブラヤタリウム	かまわないでおく
高校教室	先生の颜をじっと见る
教会	教会から连れ出す
高校之屋上	先生の考えを否定する
国境(最后一章才有)	おもわず,キスをする

地点	发生条件	所发生事情
图书馆	好感度高	她认为自己在图书馆很怪
廊下1	好感度高	说自己喜欢吃点心
廊下2	好感度高	问主角是为什么做机师
ホシノ的房间1	好感度高	与她一齐玩
ホシノ的房间2	已发生ホシノ的房间1	问主角是否来她房玩
舰桥	好感度高	说自己可应付工作

特殊事件 ⇄ 约会及应答



ホシノ・ルリ

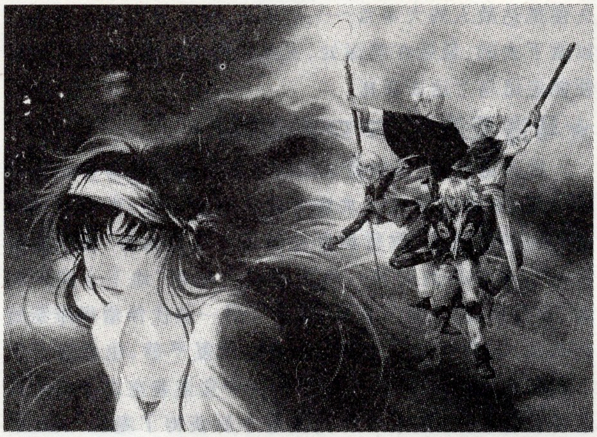
年龄:11

出生地:地球

兴趣:电脑处理

喜欢的食物:点心

地点	正确答案
海边	いいよ
ゲームセンターね	じゃあ,ちょっど10个だ
古代遗迹	1番が本物だど答える
列车の中	手にキスをする
科学博物馆	そらだね
市民剧团	キスしたフリをする
图书馆	ルリをしかる
茶店	ルリちゃんにゆずるよ
ハイキング	绝对见ないと誓う
舞蹈会(最后一章才有)	一绪に踊る



AnEarth Fantasy Stories THE FIRST VOLUME

圣夜物语

机种:SS 类型:RPG 厂商:HUDSON 媒体:CD-ROM

文/雪鹰 责编/BLUE

遥远的过去,五个伟大的圣石(ホリクス)构成了名为"艾伊纳斯"(エイナス)的世界,其力量由五把灵剑来体现:地之灵剑巨剑亚夏(アッシャー)乃传说中的巨人盖亚斯(ガイアス)得自于普利狄法神(プリティヴィ);水之灵剑仙剑夏克哈尔(シャクハール)乃精灵的首领珀兹雷斯(ポツレス)得自于阿巴斯神(アバワース);火之灵剑皇剑提路特利狄拉(ティルトリテラ)乃冥界之王比拉古里斯(ビラグリス)得自于特加斯神(テジャス);风之灵剑魔剑阿法达克(アヴァターク)乃人之勇者拉萨雷斯(ラザレス)得自于法尤神(ヴァユ);空之灵剑圣剑法尔特拉鲁(ファルトラル)乃龙神托尔凯斯(トゥルケス)得自于伊德尔神(イーテル)。古代伊休梅利亚(イシュメリア)时代,世界之皇为五元神建立了巍峨的神殿,象征着五个圣石的灵剑以五元神之力守护着世界的和平。然而,来自空中的破灭之兽,打破了平静的大地,它四处破坏,令伊休梅利亚步入灭亡。最后,人之勇者拉萨雷斯用风之灵剑魔剑阿法达克,将破灭之兽封印于大地之中。时光流逝了一千年……破灭之兽即将复活,勇者拉萨雷斯舍弃了神的躯体,转世至人间。新的传说又开始了……

雪,一点一点地从空中徐徐降下,为寂静的冬夜凭添几分凄清;光,骤暗地由远方缓缓飘至,在庄严的教堂前化为一缕幽魂。将自己的最爱安置于此,百般无奈离开的"她",只希望,能够有人好好地照顾这孩子。终有那么一天,长大成人的他,会手执风之灵剑,出现在自己面前……

一阵喧哗打破了沉寂的圣夜,宿屋的主人马休(マーシュ)带着店里的歌女奥莉贝拉(オリベラ)、琳达(リンダ)、百合(ユキ)走了过来,然后依次是老魔法师格利高里(グレゴリー)、流浪剑士马克加亚(マクガイア)、教堂的修女玛丽娅(マリア),当他们分别出场时,主角若是不断地哭叫(按C键),便会被其收养,今后亦会根据收养者而决定主角的职业。被马休收养即成为盗贼,被格利高里收养即成为魔法师,被马克加亚收养即成为剑士,被玛丽娅收养即成为僧侣。以后能够成为冒险伙伴的有四个人,他们分别是海盗岛的盗贼卡席姆(カシム)、魔法学院的学生娜夏(ナーシャ)、老妇剑士奥尔嘉(オルガ)、圣教的僧侣维斯特利尔(ヴェストリル)。根据主角所选择的职业,相同职业的伙伴就不会加入。在这个游戏中是没有经验值和等级之分的,战斗亦是固定的,而魔法的使用必须先获得各种魔法书才能使用,在迷宫中捡到的五色圣石便是MP。

★5岁 开端

盗贼——一早起床出门,收到小伙伴的通知:在水井处集合。遂至宿屋后的两层楼屋敷、村中左下角屋子的花坛前以及领主家,找齐其他三位伙伴,然后到水井前集合。伙伴们说是在教堂的地下室中看见了幽灵,主角便前去证实。在教堂的地下室看过母亲蕾娜(レナ)托老鼠带来的影像后,回宿屋从猴子那里取得宿屋地下室的钥匙,进入其中SAVE。

魔法师——看过格利高里的留言后,至嘉娅姆(ルアム)家得知她生病了,然后回家取药给她。再回家中找到格利高里,在嘉娅姆家窗前的花坛调查,引起一大群蝴蝶飞舞,令她康复。回家见过蕾娜的像SAVE。

剑士——清晨醒来后,找到马克加亚,然后至东北方的山洞中试练,在洞口打败巨熊,进入洞窟深处发现蕾娜的像SAVE。

僧侣——找到嘉娅姆后,在村中逛一圈。得知宿屋中的旅人遗失了"救世的守护符"(救世のお守り),在武器店的小伙伴手中找回该护符,还给旅人,再回教堂SAVE。

★10岁 朋友

盗贼——马休出门后特意将所有的门都关起来,培训主角开门锁的本领。主角只需打开地下室的门,并进入里面看马休的留言以及拿走风之圣石即可(进入里间的开关在墙上)。出门后和伙伴们一同前往席雷斯特山麓(シレスト山麓)的山洞中,取得五个圣石。然后至教堂接受修女玛丽娅的祝福,再回到家中SAVE。

魔法师——按照格利高里的话去教堂找玛丽娅修女,接受其祝福后和伙伴们一同前往山洞中,取得五个圣石。回家SAVE。

剑士——马克加亚带着主角至尤皮特村(ユピトの村),尾随一群儿童至席雷斯特山麓的山洞中,取得五个圣

石。再回尤皮特村，受马克加亚的老师奥尔嘉指点剑术，然后找村中的神父，在地下室发现另一个 SAVE POINT。

僧侣——找到玛丽娅谈话后，和伙伴们一同至山洞取得五个圣石，再回教堂 SAVE。

★15岁　巨变

盗贼——看到奥鲁特纳休教占领了教堂和领主馆之后，回宿屋地下室找到马休，获知嘉娅姆和其他三位伙伴失踪。在嘉娅姆家中取得"救世的守护符"，至领主馆中救出伙伴们。当主角正欲走出领主馆时，遇到忍者的拦截，幸而马休赶至，并迫使"天上三神人"之一"灵牙"巴斯达其亚(バスターギア)现身。而巴斯达基亚居然是马休的儿子！待教团撤走后，马休将主角的物品交给他，让他外出旅行，寻找自己的宿命。

魔法师——清晨出门行至教堂前，发觉此地已被新兴宗教奥鲁特纳休的教团员占领。回家正撞见奥鲁特纳休的最高干部"天上三神人"之一"紫炎"亚蒂斯(アディス)。幸亏格利高里及时赶到，和亚蒂斯至楼上密谈。原来格利高里和亚蒂斯都是自奎利安狄斯魔法学院(キュリエンテス)毕业的最强的魔导士，格利高里拒绝了亚蒂斯要求他交出主角后，将自己变成石像，令亚蒂斯再也无法从他口中打探出任何情报。小镇再度恢复平静之后，主角收拾行囊，去寻找失踪的格利高里，临行前从伙伴们手中接过"盟誓的圣石"(誓いのホリクス)。当战斗时队伍全灭时此道具可作一次完全回复。

剑士——跟随马克加亚至亚雷姆村(ヤレム)，找修女玛丽娅接受祝福。在教堂地下室 SAVE 后，出门遇见新兴宗教奥鲁特纳休(オルトナッシュ)的最高干部"天上三神人"之一"钢武人"巴特拉姆(バートラム)，他们为了推广奥鲁特纳休教，而欲排除其它的教会，更将玛丽娅修女抓了起来。危急时刻马克加亚前来救援，但却不是巴特拉姆的对手，不幸被俘。待奥尔嘉赶到时，已经慢了一步，她拾起马克加亚留下的断剑，追踪巴特拉姆而去。主角亦随后动身，开始他的旅程。

僧侣——圣教的僧侣维斯特利尔(ヴエストリル)受王都大祭司的派遣，来到这座小村庄。但是，奥鲁特纳休教团接踵而至，并抓走了修女玛丽娅。为了救回玛丽娅，主角独自一人踏上旅途。

★乌兰达亚森林(ウランタヤの森)

除了剑士以外，其它三种职业的主角均可在尤皮特村遇到老妇剑士奥尔嘉，买齐道具后至席雷斯特山麓的山洞中，把洞中的道具全部拾到手。然后根据奥尔嘉所言，至乌兰达亚森林。在森林的入口处救起矮人族的乌帕乌帕(ウパウパ)，跟着他来到了矮人族的村落。从长老萨多雷(サトライ)口中得知，近日森林中的密蜂怪不断的增多，危害到矮人们的安全，因此长老请求主角能去消灭蜜蜂怪。接受了任务的主角，和奥尔嘉一起从矮人村的东面出发，不久便抵达敌人的大本营——枯根洞。洞内有许多小洞是可以滑下去的，最后在其深处，主角找到了蜂王，将其打败后便能走出乌兰达亚森林。

★马洛亚港町(マロアの町)

抵达港町后，得知此地的领主家已成为奥鲁特纳休教的分舵，在港町的地下水路中亦有魔物出没。先在村中小桥旁边的高塔上，取得奥鲁特纳休教员的信特"救世的守护符"(救世のお守り)，然后至领主家将"地下水路的钥匙"拿到手。深入地下水路，找到了另一位伙伴僧侣维斯特利尔加入，并消灭了 BOSS，令港町恢复平静，也借此赶走了奥鲁特纳休教团。至于地下水路中安置着空之灵圣剑法尔特拉鲁(ファルトラル)，要等今后获得了魔法"Search"(サーチ)后才能来取。在宿屋中主角拜托船长能够带他出海，船长一口答允下来，条件是让宿屋的女孩混出海关，说白了就是偷渡。主角先至教堂神父那里取得通行证，然后到海关告诉税官说船长有事找他，税官便放心的让拯救了港町的勇者替他临时看守一下，此时那位女孩便可蒙混过关了。

★海贼岛

船长将主角带至他们的大本营海贼岛，在中间的大屋内，主角找到那位马洛亚的女孩，请她弹起一支欢快的曲子，引得众人的围观，借此进入海贼首领沙京(シャーキン，勇者雷登的死对头？)的屋内。墙上一白色的烛台是机关，可以打开地牢的门。主角步入地牢，发现了因为太过于顽皮而被自己的养父沙京关起来的卡席姆。正当卡席姆发表他的宏伟志愿——成为王国第一大盗贼时，沙京闻声赶来，要主角带卡席姆前往试练的洞窟完成他的考验。先至左边的屋子取得卡席姆隐藏的宝物(开关在船长的床头)，然后再去洞窟。洞窟中有三道门：初级、中级、高级。先进入初级试练之门，迷宫虽然不大，但是要留意一下地上、墙上隐藏的开关。中级试练之门的密码是屋中海贼的数目：140。高级试练之门的机关则在初级处开启的，在其深处可以找到试练的证明。卡席姆获得了自由身，得以离开海贼岛四处偷盗以实现他的伟愿。做为感谢，沙京赠给主角一艘小船，今后便可以自由航行了。如果卡席姆能够加入的话，主角便可以回到马洛亚港町，用毛皮和商人交换领主屋敷的契约书。在领主屋内找到奥鲁特纳休教信徒的服装，当王都的强欲商人被捕的情节发生后，到他的家中查看地图，便能至救世都市尤索米尔(ユーソミルの町)。在那里的药剂合成屋中，可以合成各式各样的道具，最为有用的便是"体力之源"(12:4:4:4)、"魔力之源"(6:12:6:6)。HP 至 255 便是满点了，其余各项数值是至 32 算满点。

★碧落之都罗斯塔尔(ロスタール)

众人来到了王都罗斯塔尔，在这里女占卜师艾诺拉(エノーラ)会告诉你下一步该干什么。首先前往王宫，国王的态度很不友好；王妃还算可爱；大臣奥特公爵(オット

一）一见卡席姆便很惊讶，因为他的容貌和死去的前任国王一模一样！（废话！父子会长得不象吗？只不过原本应该是一国之君，被海盗头子收养后便成为立志王国第一的盗贼，难道后天的环境因素那么重要？！）王都内圣教的大祭司告诉主角，被盗的拉萨雷斯圣像（ラザレスの像）和其它四个圣像盖亚斯圣像（ガイアスの像）、珀兹雷斯圣像（ポツレスの像）、比拉古里斯圣像（ビラグリスの像）、托尔凯斯圣像（トゥルケスの像）合在一起，可以揭示第六个圣石的下落。

从王都西北角一村民的口中可以得知费斯罗渔村（クイスロの渔村）的位置。费斯罗渔村右上角卖鱼的老婆婆会告诉主角昔日的传说：以前这个渔村以盛产种类繁多的鱼类而闻名，但是在十七年前，有一弃婴随波至此，村长的儿子将他收养了下来。然而，这一举动惹了海神康罗尔（コンロール），渔村中的人们再也捕不到鱼了。在众人的指责下，那位青年不得不抱着婴儿至海边悲叹：“神啊！我究竟该怎么办？难道要我舍弃这一个小小的生命吗？”就在这时，一位风色头发的小孩突然出现在他的面前：“即便将那个孩子舍弃，也改变不了什么呀！那个孩子是康罗尔的祭品，因为我救了他，所以令海神发怒……那个孩子……是伟大灵魂的受继者之一……他不会死的……”还没等青年反应过来，那名叫“法雾”（ファウ，即主角）的男孩就被一称为“蕾娜”的女孩带走了。从此，那青年亦带着婴儿远离家乡，再也没有回来。

按艾诺拉所说至王都内奎利安狄斯魔法学院（キュリエンテス），在里面完成彻底地调查、同时亦听完银色狄萨普尔（デイサイプル・シルバー）和金色狄萨普尔（デイサイプル・ゴールド）两位见习魔法师的嘲笑后，刚要出门时被魔法学院现任院长蒂娜（ティナ）留住。这所魔法学院是由伟大的贤者奎利安狄斯所创办的，许多著名的魔导师都毕业于此，其中亦包括了“紫炎”亚蒂斯和“灵皇”萨尔蒙（サルモン，即格利高里）现在，学院中又有一位天才的魔导师诞生了，这位名叫娜夏的女孩虽然年幼，却已精通所有的法术。但是，这也招来了亚蒂斯的嫉妒，她施法将娜夏的力量封印了起来，令其变成了一个普通的女孩。因此，蒂娜肯请主角的能够带娜夏至“智之塔”，找回她被封引的力量。言罢，蒂娜又交给主角一本魔导书，上面记载了开启被魔法封印之门的咒语“Unlock”（アンロック）。众人通过魔法学院楼上的传送装置，来到了智之塔。在这里有许多传送装置，要先开启旁边的开关，方能启动它们。在顶楼，主角找到了娜夏被封印的力量，但是却被伟大的魔法师奎利安狄斯在研究五个圣石时，制造出了能够抵消五个圣石力量的第六个圣石！但是，同时亦制造出了“咒语”，并形成了破灭之兽！

★被诅咒的矿山（咒われし矿山）

当众人走出魔法学院时，亚蒂斯的使魔送来一封信，让主角到王都西面的矿山去。在废弃了的矿山深处，发现了“紫炎”亚蒂斯和破灭之兽的肉块！原来亚蒂斯竟然想要令破灭之兽复活！

★乌利狄克斯峡谷（ウリテクスの峡谷）

在王都左方美食家的宅邸中，主角见到了乌帕乌帕，并得知矮人族所崇拜的神圣小龙乌利狄克斯，便居住于王都附近的山谷中。为了寻找五个圣像的下落，主角一行人至此向乌利狄克斯打探消息。穿过一个个山洞，最后终于见到了神圣小龙，并得到了空之神托尔凯斯的圣像。然而，正当乌利狄克斯说出五圣像的下落时，“钢武人”巴特拉姆竟突然出现，并挥剑杀死了它！因为现在的实力相差太远，主角他们唯有眼睁睁地看着巴特拉姆扬长而去。回到王都，接受国王的邀请去观看舞蹈。这里会应主角职业的不同而有些小小的变化，但是大致的剧情是不会变的：国王和亚蒂斯通信，表示已将拉萨雷斯圣像送往她那里；信写至一半是被种种原因所打断，致使主角在二楼拣到这封未写完的密函。

★贝高里安岛（ベゴリアの岛）

从矮人族长老萨多雷口中得知巨人族所居住岛屿的位置，这便是贝高里安岛了。岛内的巨人族很喜欢吃人肉，主角进入洞中立刻被其告之不得轻举妄动，否则会招来杀身之祸。这种忠告还是把它置之不理比较好，先将被巨人俘虏的人类放出来，打败闻声而来的巨人，再去找他们的首领。首领给主角两个选择：寻宝和吃肉。寻宝当然是到从未有人活着回来的地下洞窟去找回巨人族的宝藏；而吃肉便是要将这些碍眼的巨人打败喽。相信大多数玩友都会选择后者的吧？清除了巨人之后，深入地下洞窟，打败守护的怪兽，然后带着地之神盖亚斯圣像安然离开贝高里安岛。

★康罗尔岛（コンロールの岛）

接下来是龙人族的居住地康罗尔岛，获得该岛航路的方法是先至费斯罗渔村右下角的空屋，从格利高里处得悉村长的儿子知道康罗尔岛的位置，然后再到海贼岛询问沙京。踏上康罗尔岛，打穿闪光的墙壁，绕至洞口处控制海水的装置，令海水下降，方得以进入岛内。龙人族的国王看到主角立刻紧张起来，并说当初主角要救献给海神的婴儿时，作为交换让他把水神珀兹雷斯的圣像从水神神殿中偷到此地，难不成现在又要毁约吗？现在不必去理会龙人族的国王，先取得旁边的魔法书“Search”，在教堂的讲坛处找到秘密通道，前往地下神殿。虽然，主角在地下神殿中打败了龙人族的祭司，并得到了托尔凯斯圣像。遗憾的是，因为能够制御康罗尔岛活性化潮汐的只有托尔凯斯圣像、“时之水滴”（时のしずく），所以在没有拿到时之不滴前，不能将托尔凯斯圣像带离这座岛。末了，主角又接到亚蒂斯手下恶魔巴琉伯基尔“バーリュボギル的传言，要他到约尔古森林去。

★约尔古森林（ヨルグの森）

"天上三神人"之一"灵牙"巴斯达基亚(バスターギア)早已在约尔古森林中布下了天负地网等候着主角的到来。(ヨルグ?很熟悉的名字呢!D.S在哪儿呢?)森林的深处乃皇剑提路特利狄拉(ティルトリテラ)安置地火之神殿。神殿深处火神比拉古里斯圣像前,主角终于见到了"灵牙"巴斯达基亚!十五年前,便是他将"碧玉项链""碧玉のペンダント)交给蕾娜,令她能够将主角送至亚雷姆村。巴斯达基亚一心想要考验主角是否具有勇者的资格,向他发起了凌厉的攻击。好不容易战胜这一劲敌,他交给主角一件特别的道具"真实的蜡烛"(真实のロウソク),它可以辨别某人隐藏着的真正面孔(不用猜,大家都已知道那是谁了。)果然不其然,当主角回到王都罗斯塔尔时,便遭到了王宫士兵的围捕。最后,在"真实的蜡烛"面前,假国王露出了它真正的面孔——亚蒂斯手下的主恶魔!众人一拥上前,三下五除二收拾了这个家伙。王妃得知真相后,强忍悲痛,继任为女王,并決心以仁心治国,令王国太平。(笔者突然想到,如果让卡席姆担任国王的话会怎样呢?)

★救世都市尤索米尔(ユーソミルの町)

这回用不着再乔装改扮偷偷摸摸地进去了,主角一行人势如破竹直捣市内的牢狱之塔,成功的救出了修女玛丽娅和剑士马克加亚。但是,当众人欲离开都市时,却遭到了"钢武人"巴特拉姆的阻击!巴特拉姆是奥尔嘉的同门师兄弟,因为没有得到无敌剑法(ツヴァイフィスト)的真传,故一直怀很在心。堕入魔道的巴特拉姆因为身着魔钢铠甲,防御力奇高,需要花些力气方能将之击倒。巴特拉姆临死前掉下一件物品,那就是能够代替托尔凯斯圣像,制御康罗尔岛潮汐的"时之水滴"。也就是说,玩者可以前去拿回托尔凯斯圣像了。不过,龙人族可不会眼睁睁的看着圣像被拿走,将会有几场战斗在等着你。在都市大圣堂的雕像前有一机关,可开启讲坛处的暗门,里面放置着魔剑阿法达克的剑刃。拿着剑刃去找王都罗斯塔尔的刀匠法卡多(ヴァッカード,即蕾娜的父亲),请他将魔剑阿法达克恢复原状。下次再去尤索米尔,可以从看守墓地的老爷爷处获得魔钢的碎片,法卡多便会为主角打造头盔、盾牌、铠甲中任何一件武具。

★菲拉基尔岛(フエーラギルの岛)

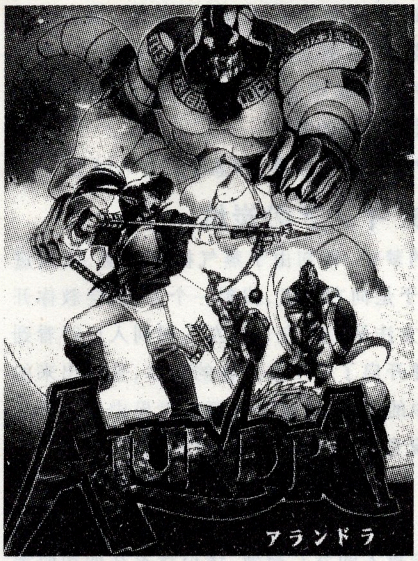
将五个圣像放置在王都罗斯塔尔圣教大厅的五元石上,便能获知菲拉基尔岛的地理位置。来到这个原始的岛屿,进入庞大的地下迷宫。利用迷宫深处的传送装置,主角来到了鸟王的大厅。打败了鸟王后取得一个水晶玉,然后通过屋内四个角落的传送器,至四个不同的迷宫找到另外四个水晶玉。左上方的迷宫是要求玩者穿过狭窄的通道,但不能被快速移动的灵子光球碰到,一点技巧,一点运气再加上一点耐心,便能完成;右上方的迷宫则是通过变形装置,令主角不断地应地形变成鱼、青蛙、蝴蝶,才能取得水晶玉;左下角的迷宫只要善用控制风口的开关即可;右下角的迷宫则是对玩者记忆力的考验——在大片的岩浆中隐藏着许多通道,允许玩者走错七步。想要通过此迷宫别无他法,只有一遍遍地去试。若对自己的记忆力没有信心,那就认真地画地图吧!抱歉不能提供详细的地图,因为笔者完全是靠惊人的记忆力来完成的。(可惜这种记忆力时效只有三、四天,超过一星期便完全丧失,因此也常被家人责备记忆力极差,况且本小姐打机时,从来就懒得记笔记,即便是写攻略也全是凭记忆而作,所以也会出些小错,敬请大家多多包涵!)将五颗水晶玉安置在洞窟内的祭坛上,便可打开秘密通道,入内取得第六个圣石。

★珀兹雷斯神殿(ポッレスの神殿)

珀兹雷斯神殿是安置水之灵剑仙剑夏克哈尔的地方,穿过瀑布后的山洞便可抵达神殿。神殿内有某些通路的开关是隐藏在同一花纹的墙壁上,要仔细留意一下方能辨别得出。在神殿的顶层,和"紫炎"亚蒂斯迎面相遇,经过一场激烈的魔法大战,亚蒂斯终于败下阵来。而封印娜夏力量的最后一片宝石也到手了。主角顺着五色的水柱,来到仙剑夏克哈尔的面前,得知世界危机的根源。

★奥鲁狄斯宫(オルティス宫)

这是最后的战斗了,一切准备就续后,开始往敌人的大本营进发。清除了奥鲁特纳休教徒后,可以先从两边的楼梯至顶楼教皇威尔梅萨(ヴェルメッサ)的房间,在那里可以找到他遗留下来的信函。上面写道:"我的朋友法雾:"当你看到这封信时,一千年前的战斗又来临了。17年前,你和蕾娜两人出现在我面前的那一日……和你交战并将圣剑打碎的时候,我恢复了理智。魔剑阿法达克为了救你,毁了自己而令你的生命注入蕾娜的体内,然后从我手中逃走。然而……现在,我再也支持不下去了……我的心开始被腐蚀……当取回自己 的意识时想起了你曾经说过的话。"人类虽然能力有限,但却隐藏着可能无限地引出力量的秘密。神终有灭亡的时候,人类才拥有统治这个世界的资格。"你向我证明了这一点,我为之高兴。法雾……这是我要遗留下来唯一一句话,我已丧失了作为神的资格。~托尔凯斯~"回到教皇大厅,威尔梅萨出现在众人面前,并用咒语将主角的三位伙伴石化!这一战是风之神的象征拉萨雷斯转生为人类的主角(圣母蕾姆所生),和空之神的象征托尔凯斯栖生于法雾(拉萨雷斯最初转世时的躯体)的身体的宿命之战。此时主角的HP应已达到255,能够很轻松地结束这场战斗,而伙伴们亦恢复原状。托尔凯斯不甘心就此失败,他放弃了法雾的躯体,回到自己原本的身体中,于是众人和龙神托尔凯斯再次展开了激战。大家合力将托尔凯斯打倒后,乘王座降至地牢,找到了圣母蕾娜。蕾娜告诉主角是亚蒂斯所持破灭之兽的肉块,腐蚀了托尔凯斯的心。最后的战斗便是和破灭之兽的决战了,告别了蕾娜,主角一行人往破灭之兽的所在地进发,为千年来的传说打上个圆满的休止符……



欢迎来到光怪陆离的梦之世界——

阿兰多拉

机种:PS 类型:A·RPG 厂商:SCE 媒体:CD-ROMD

文/E.T

引 子

アランドラ——精灵中まどろみ一族的成员,与生来地具有进入别人梦境的能力,受到大贤者ラア的召唤,使自己的特异能力觉醒,在イノア村中与村民一起与メデイアム战斗,最后重建了イノア村,并和メディアム留下了一段美好的回忆。

在クラーク号上アランドラ总是被恶梦困扰着睡不好觉,这天又是在恶梦中被惊醒,无奈的他望着一望无际的大海,由于晚上没睡好,现在想去睡觉。在途中与船上水平对立可以得知右方在一房间可以休息,在左边的房间举起箱子掷出可以得到一些金钱。在船长室找到ドルダル,他看到你脸色不好便问是怎么回事,アランドラ把有关恶梦的事告诉他,可ドルダス说等会儿再谈后就走开了。接着由船长室右边的楼梯到上方的掌舵室再与ドルダス交谈,可是ドルダス对你说的话并不以为然,只是让你回房好好睡一觉,没办法只好回去睡觉了。但是一闭上眼睡梦竟又来了,梦中有一位叫ラア的纹章守护者对你说去イノア村北方的湖底打到恶魔拯救这个世界。这时恶魔メルザス出现并嘲笑ラア太愚蠢,并说没有什么人可以改变世界灭亡这个事实,然后大笑而去。忽然一阵很剧烈的晃动把你吵醒,听到外面有巨大的雷声,クラーク号遇到了暴风雨被撞坏,你也同船员们失散了。

アランドラ昏迷很久,等醒了以后发现自己已经被救到一个村子的房间里,旁边还有一位中年人亲切地询问着所发生的事,当他得知你的船遇到暴风雨后十分同情你的遭遇,并告诉你他是这个イノア村(这不是在梦中ラア所说的地方吗?)中的一位武器制造兼贩售商,名叫アンゼス。他同你寒喧了几句就下楼了。在你的床边的桌子上有一本兰色的书是用来存记录的。下楼找到アンゼス,虽然他自称是武器贩售商,但这里并没有武器出售中,等到要出门时アンゼス跟你说要同村子里所有的人都认识一下。一出便有一个叫シウイル女孩跟来望着你并说了一些莫名奇妙的话就离开了。在村子里你首先要到ノウラン的道具店去看一下,这里面有两样重要的东西一个是价值500G的命的器,一定要存钱买到,另一个是铠甲,但是由于店主ノウラン说这是她家代代相传的东西并不出售。然后在村子里同村民们谈话并得知村中有一位名叫ユスラル的占卜师,你可以花15G让他占卜一下,ユスラル告诉你到ワインズ的家中,当你来到时发现ワインズ已经睡了几天了,床边由他的两个孙子ネスタス和ヘグラス看守着。这时ネスタス看到你进来就告诉你让你去请セクタス来,找到セクタス可他却对此事无能为力,欲离开时セクタス发现你就是那个古书记载的具有进入他人梦境能力的人,这件事使他十分兴奋,接着就拜托你前往タ一ラスの馆去取一本书,并说这本书对ワインズ的病有帮助。

1. ターラスの馆

村子有三个出口,从右上方的出口出村后靠右下走可以找到目的地——ターラスの馆。一靠近馆首先解决袭击你的猴子,进入馆中メルザス的幻影出现而几个房门也关了起来,消灭了四只猴子,得到掉下宝箱中的宝物,可以作回复之用。进入左边的房间拉动板手可以开启秘道之后的流程如下①打到两只史莱姆启动机关门②向右冲避免被落石砸着,之后先拉水中左板手再拉右板手③避免走过铁球下方的方格,大铁球就不会落下④拿起木桶放到地上的黄色印记上,机关门就会打开⑤分别拿起四个木箱放到黄色印记上让机关门打开⑥拉板手打开水门沿着水道到有

三个门的房间扳倒控制杆，向下开启左间水门向右开启中间水门向上开启右间水门⑦进入右边的水道在这里要踏过四个机关，完成时可以到中间拿取一把钥匙，再向左上角的房间取得命の器，走出房门由左上的楼梯到2F，由于有了钥匙便可以进入房中顺利地取得桌上的エルナの本。完事后准备离开时，メルザス再度出现，说他才是世界的支配者，任何人都不能忤逆他的旨意，然后就消失了。



ターラスの**馆中宝物**：①药草×4 ②カギ ③30G ④金のくちばし×1 ⑤命之器×1 ⑥Sポーション×1 ⑦エルナの本

2. ワインズの梦

回到イノアの村后立即到ワインズ家中，他的情况十分遭。セクタス见到你后便让你拿出エルナの本，并按照书中记载的方法让アランドラ进入ワインズ的梦中。在ワインズ梦中，一直往上走可以找到一个控制杆，而ワインズ在上方的一处被一些怪物包围着。于是启动控制杆后往右方的路走，可以见到另一个控制杆，启动后继续向右走，来到一个有左右分支的岔路时先往右方走，启动控制杆可以走到下方打开空箱。然后再回到那个岔路口向左走，启到控制杆后向右方走，走到尽头启动另一个控制器后向上方走，途中在左方找到一个控制杆，使之启动后取得空箱中的宝物，之后回到上方的悬崖处再向上走就会出现几只怪物，打败他们就会出现一个黄色的台，是一个可以令石块消失的机关，再向左方走有上下两条路，按照“上、下、上、下、下”的路线走，就可以通过这里来到ワインズ处。包围ワインズ的那几只怪物这时会合体变成一个巨大的史莱姆，在攻击它时要注意由于它受到一定程度的伤害就会分裂，最后这只巨大的史莱姆便会分裂成为数只小史莱姆，全部消灭后，ワインズ就会回到现实世界，而アランドラ也离开了ワインズ的梦境。当アランドラ离开了ワインズ家时，有一个人请你到教会去见一位名叫ロエイン的神父，于是アランドラ便跟着这个人来到教会。ロエイン神父十分感谢你救了ワインズ一命，并让你和神祈福。离开教会回到村中セクタス家中得知最近许多村民有着一些怪梦，于是便准备调查这一事情，当要离开时突然发生了地震，于是两人出屋来到右边的屋子，看到一个叫オーレン的人躺在床上，他正在梦中大叫救命，于是アランドラ又进入了他的梦中。



ワインズ**梦中的宝物**①药草×1②金のくちばし

3. イノアの炭坑。

在オーレン的梦中，得知由于蒸气机未开动，所以进入不了炭坑内部。于是向右方走，找到一个人，他会教你开动蒸气机的方法，方法是“左、左、右、左”。回到入口时看到オーレン利用炸弹开启了一个被封住的入口，杀掉出来的猴子可得到宝箱中的宝箱。这时听到现实世界中セクタス说オーレン的情况危急，命他立即返回。当离开了オーレン的梦境后，オーレン便会痛苦地死去。这时村长叫アランドラ回去休息，回到アンゼス家中，他会交给你一个可以炸开岩石及攻击敌人的さく裂弹。诸位玩家在使用时要注意两点，第一：由于さく裂弹爆炸时不分敌我，所以在爆炸时不要离得太近；第二：さく裂弹由拿出到爆炸是有时间限制的所以不要在手中拿得太久。取得さく裂弹后，由村左上方的出口出村，按路标上标示的方向经过一片沼泽，就可以到达イノアの炭坑，在洞口前放置さく裂弹，爆炸后就可以进入炭坑内部。



一进洞就发生了一阵震动，掉下的石块也封住了入口，还是用さく裂弹使之炸开。前面会遇到一些石头龟，注意用武器攻击时石龟缩入壳中使你的攻击没有任何效果，唯一的方法就是用さく裂弹炸掉它们，结果了这些石头龟后炸开一些石块可以走到一下一层。在这里发现一名炭坑工人被几只猴子包围，杀掉猴子后可以从炭坑工人处得到动力室的钥匙，并发现三个宝箱取取得宝物之后回到入口右方，通过闸门可以进入动力室，按照“左、左、右、左”的顺序攻击蒸气机下方的两个控制杆，就可以启动蒸气机，然后跳上入口处的矿车，到达另一处地方。在这里进入左上方入口，消灭里面的石龟，一直向上走可以看到一个被落石拦住的机关，先进入机关的右方入口，观察落石落下的规律并通过这里，来到机关处启动它，然后走到左下方的另一个控制杆处启动后可以利用矿车使之到一个新的地方。消灭这里的石龟并启动这里的一个控制杆后，利用一些物体跳回到原路。这时右方的门便打开，进入后看见地上躺着一个人，走近发现他原来已经死了，在他身上调查可以得到一把钥匙。取得钥匙后回到这里入口处的一个控制杆前使之启动，跳上矿车这时矿车的行进路线会发生改

变，到达一个新的地方会发现一处闪光的区域，这里是回复体力和存记录的地方。在左上方取得两个宝箱内的宝物后往下走，借助小桥边缘跳到柱子上，然后一直跳到控制杆处，使之启动后在左上方就会出现一个四方的石头柱子，这时再次走到宝箱处，跳上高台后面右走就可以看见两颗圆形的石头，从这里就可以跳到对面的高台处，将上面的圆台推下使高低两处的圆石共同粉碎，再把原来被圆石拦住的矿车向下推，矿车停止后跳上矿车再往下跳可以跳上一个高台，依靠这些高台就可以跳到左下方的出口处。用さく裂弹炸掉巨石便可以通往下方，在这里取得宝箱中的钥匙。拿到钥匙回到那个可以记录的地方，走到右下方有闸门的地方启动另一个控制杆，乘下方的矿车到达另一个地方，在这里利用高台向下跳到另一处高台，看清楚道路后，经过多次跳跃就可以乘矿车到发电机房去，房中的两个控制杆按“下、下、下、上”的顺序开启机关，然后跳上发电机连续原地跳跃令发电机再次启动，乘浮空石板到下一层有一个四复点，再向下走就可以见到BOSS。但它并没同你战斗就离开了，消灭了这里的几只猴子后出现一个宝箱取得后就可以离开炭坑了。出来后石头立即封住了入口，向左走来了一处地方由于没有去路，只好回村子。

オーレン梦和イノア炭坑的宝物：①药草×5 ②30G×2 ③カギ×1 ④金のくちばし×2 ⑤命の器×1

4. 贤者ラアの地下墓所



回到村中，在アンゼス家门口遇到一个叫シヴイル的人，她要アランドラ进入她的梦中，在梦中アランドラ见到了一些奇怪的事情，离开梦境回到アンゼス家中，アンゼス给主角一朵鲜花，并希望你能够到オーレン墓前拜祭一下，于是便来到教会后面的墓地在オーレン的墓前献上鲜花。这时突然有一个神秘的声音在呼唤着，四处寻找发现一个发光的石头，接近它时石门就会自动打开，进入后大门就此关闭。一直向下走会发现五块有字的石块，按照白→青→朱→绿→茶的顺序同五位高僧的灵魂对话后，可以在右边的房间见到另一个高僧的灵魂，再按以上顺序同高僧对话，这样下方的门就会打开。进入后发现两块石头，进行调查后便出现敌人，消灭敌人后上方高台处就会出现闪光，接近闪光便会出现一条通向对面的路。没这条路向下走到另一个区域看到石块的提示后，从地洞掉下去发现左右两个控制杆，将它们分别推向左边和右边，便可以利用浮动石板回到上层，利用木桶取得宝箱，调查上层女神像后会出现另外两块浮空石板和一块石头利用它可到一个黄色按钮处，按下它可以使下方出现秘道，进入后按右、左、下、上”的顺序用剑击打灯台就会出现高僧的灵魂。接着便可开启右边房间的铁门，消灭敌人后就会出现向下的楼梯。在下层先到右下方，可开启闸门并取得宝箱中的钥匙。接着从地洞掉到地下水路，消灭全部敌人后浮空踏板便会启动，利用踏板取得宝箱。用钥匙开启左上方的门后会发现3个控制杆，用剑击中左、右两个控制杆便可打开左上角的门，进入后推动巨石开启浮空踏板的机关，利用踏板和木桶到对面的女神像处就能令南面房间左边的传送带延伸至一块踏板，利用它到右边的缺口(如果掉下去就要消灭全部敌人方能打开封住的闸门)。调查墙上石板的提示便会在右方出现一个入口，进入后快速用剑击打3个灯台，使右方的门打开，进入另一个房间，消灭所有隐藏在草中的史莱姆再从左边的门进入先前有3个灯台的房间，再用剑击打灯台后从左边的门出去，就会再次来到有史莱姆的房间，全部消灭后从右边的门走就可以离开这个循环的地区。经过一条通道见到BOSS把它击败，就可以见到贤者ラア，他会告诉你要尽快消灭メルザス。然后务必取得3个宝箱。



贤者ラアの地下墓所的宝箱：①药草×4 ②カギ×1 ③金のくちばく ④マジックシード ⑤大地の章・上 ⑥命の器 ⑦鸠血の纹章(以后要注收集全部七个纹章)。

5. ボージスの梦

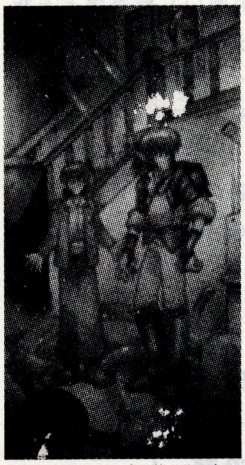
地下墓所的事件完成以后回到イノア村アンゼス家。アンゼス告诉アランドラ村子里又有两个人病倒了，由占卜师那得知ボージス正陷于恶梦痛苦之中。先去ナーシア家去看一看，却因为无法进入ナーシア梦中只好去ボージス家中。セクタス告诉你你赶快进入ボージス的梦中，因为他快要醒了。一进入ボージス梦就看见一个神秘的女子带走了ボージス。攻略的重点是①先往上走用剑击打龙形石像使入口处附近的蓝色巨石消失②往右走再往下跳可来到记录点，但由于没有回去的通路，所以要推开右边的石头，即可使隐藏的楼梯出现。③接着踏上转移点可传到另一个有三个铁球的地方，再往右上到龙形石像处用剑击打后便可以到右上的房中打到史莱姆得到钥匙。④出来后再击打一次龙形石像(让蓝色石块消失)。⑤再踏上方的转移点到左边有三颗石头垂直排列的地方，推到中间的石头以启动机关，接着往下跳再往右跳拿到钥匙⑥之后往左下方的转移点处看到有三个铁球的房间。再经另一个转移

点，到左方有三颗石块垂直排列的地方，再由左往上爬。⑦看到ボージス和那个神秘女子走后，赶紧踏上机关往右跳到对岸⑧往下方扔下ちく裂弹，并且赶快站到凹进去的地方等到爆炸后就在你的脚下出现转移点正好把你送到另一个地方。⑨利用钥匙打开大门再击打上方左边的龙形石像后跳到下方通道的巨石上，再往上右跳可得到宝箱中的钥匙。⑩再次击打上方的龙形石像可得到上方的宝箱。⑪踏入转移点，并通过几个房间后来到 BOSS 的地点。由于 BOSS 可以有 8 个分身，而且时隐时现所以要眼明手快用连续攻击的方法可轻松过关。回到现实世界后虽然救了ホージス命，但ナーシア却……

ボージスの**梦中的宝箱**：①カギ×2 ②命の器×1 ③金のくちばし×1。

6. いにしえの神殿

アランドラ体息了一晚，第二天听到楼下有打击金属的声音。下楼一看アンゼス为你打造了一件兵器——链子球。



在村中打听到一些情报，再上占卜师处占卜一下，得知东面有处叫做デジナ沙漠的地方。沙漠中沉睡着一座叫いにしえの神殿。于是便动身去沙漠。出了村子往东走并通过原来有障碍物拦着的桥(ラール川の桥用链子球击毁障碍物)后，往下走来到边境の道具屋中，购买了防具和命の器后往上走穿过一处洞窟可以来到沙漠。由于在沙漠上的跳跃能力会减弱，所以先到一个上面有四条石柱的平台上，再由中央的部位跳到左方的石头上，接着就往上跳来到一个有金字塔石堆的地方后，跳到沙地上，再向右走到一个正前方有石地的地方再往上跳，这样便可一路向左跳过去到左上的洞窟进入后一直往下走可得到一件叫做サンドケーブ的宝物，有了它便可以在沙漠中潜航了。再次回到有四条石柱的地方往上走会出现龙卷风将你卷到另一个地方。这时要注意的是要跟着风所吹的方向走，并且按上、左、上移动就可以找到闪光的地方就可以进入いにしえの神殿后，发现一具王座前的骸骨，与之交谈后并且得知要找到 4 个守护者的意志。四位守护者意志攻略如下：

守护者石像一：①到入口左侧的房中踩上机关可以启动一扇门②到左上方拉动铁球上方的开关，打开通往右侧楼梯的门，上去之后可来到有四个石板的房间，之后先到左方平台将两个石头丢到下面跳下来后将两个石头重叠，上到右方平台上将另外两个石头丢到下面，再将四个石头放在对应的石板上，即可出现守护者的石像。

守护者石像二：①进入一间地上有怪异石头的房间并且按星星、月亮、水滴、太阳的顺序排列就可以把门打开。②进房间地上的石板有深浅的分别，在这里决对不可以踩到深颜色的区域。不然就要重新来过。③进入后可见到四个石台但是房间中只有三种石块，在右边下方的石台后面找到太阳石块，再利用石块跳到平台上把四种石块拿齐并分别放到它们所应该在的位置。这样在中央的平台会出现守护者的石像，所以要考虑放好四个石块后能不能跳到中央的石块上，是这里的重点。

守护者石像三：①回到有深浅颜色地板的房间利用房间中唯一的木桶，跳到下方的大门处，就可以开启下边门，注意在拿木桶时不要被火球碰着。②出门后往右上前进，进入遇到的第一个门，进入后用サンドケーブ潜航，由右上的楼梯到上面一层之后，先潜航到中央的地方拿取石块将它扔到左下的空地上，接着便可以利用这个石块由左上楼梯上楼。③上楼后先将出现的敌人杀掉后便出现一个木桶，此时要用木桶跳到左边，用ちく裂弹投向控制杆后，赶紧再将木桶举起投向中间石地板和上方大门的中间地带。并且迅速跳到大门前的石台上，动作一定要快，因为机关有时间限制。④出门后来到一间有蜜蜂的房间，走出此房间，不要用冲刺否则会掉下去，出去后往左踏上浮空石板可移动到左边有守护者石像的地方。



守护者石像四：①接着回到原来有两个门的中央大厅进入第二个门，进入后由中央的楼梯上楼，再利用两个木桶跳过流沙。②出来后往下一直走跳下阳台便可进入门内。进入之后，由右下的楼梯再出去，接着便一路往右下前进，在途中要跳到入口处，当进右下有几个铁球房间后，先将上面的石柱推下来压在机关上，而自己则站在另一个机关上，便可以开启上方的门③进入房间后消灭所有敌人会掉下一个木桶。举起木桶连续跳过几个石柱把木桶扔到最高石柱的机关上，这样就可以令浮空石板移动④跳到石板上来到上面一层可见到中央的机关，而四周有四个洞，攻击中央的控制杆便会有木桶或铁球掉下，接住木桶得到两个木桶后，就可以跳到左上角的浮空石板上。⑤上楼后要迅速把四个石头分别放到它们所有在的四个方阵上，动作一定要快，因为有时间限制。成功后可以得到空箱内的钥匙，之后便上楼开门找到最后一个守护者石像。

四个守护者都找齐后，回到神殿大厅同中间的骸骨对话，这时王座下也就会出现一齐密道，进入后，站在浮空踏

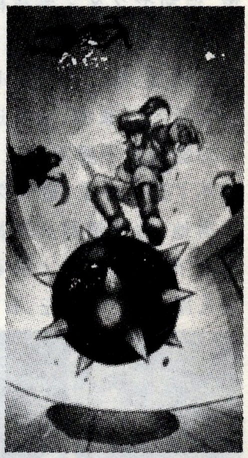
板上利用ちく裂弹把四个控制杆开启，右边的门就会打开。进入另一房间先踏上中央的机关再消灭出现的敌人，下边的铁门打开。通过铁门又来到一间有四种石头房间，因为地上方阵的图案在不停地变化所以要看准时机把四种石头分别放到四个方阵上，图案同石头的形状要一致，不然就要重来，放好后楼梯就会出现。上楼消灭所有敌人会出现四个石块，按着告示牌的提示把四个石块放到方阵上，顺序是水、阳、月、星由下往上排列可打开上方的门。进门后，由上方的洞落下后，按壁画上的提示，把星、月、水、阳分别放在北、东、西、南四个方向。放好后由下面离开。再到左面由洞落下，依然按壁画的提示分别把星、月、水、阳按北、东、西、南的顺序放好，回来后打到 BOSS 由左下方的出口出去。在另一间房间击打中央的控制杆会有木桶和铁球落下，打一次会下落一批，先观察木桶下落的规律，并取得三个木桶，分别放在三个红色印记上，而自己则站在另一个印上就会打开右边的门。进门后来到一间有如迷宫一般的房间，要利用踩机关打开通道，这里虽说有时间限制，但基本上用不着冲刺，平静地走还是来得及的。但要注意别从窟窿掉下去。开启右下角的门之后，但来到神殿的最后一间屋子，打倒 8 个敌人后，可得到一些宝物，其中有可以利用蓄力攻击的剑，和在沙地跳跃的鞋。右下的铁门打开后就可以直接离开神殿。

いにしえの**神殿中的宝箱：** ①药草×3 ②命の器 ③スチルエッジ ④ロングブーツ ⑤金のくちばし

7. 海岩岸の洞くつ



回到イノア村后由于没有什么消息，便来到占卜师处，占卜师建议你去村子南方的海岸边看一看。于是便从村子下面的出口出村，按照途中告示牌的提示牌的提示来到海岸线の洞くつ。由海岸小屋跳到下面的沙滩再一直往右前进便可进入洞窟。攻略流程如下：①用链子球来击碎石头使之成为阶梯状，但要注意如破坏得太多反而无法前进。②先将第一层的白色石块抬到第二层，再将第三层的石头用链子球破坏后，再借用白色石块跳到有颗小石头的平台上，接着往左跳下，并将另一边的白色石块抬到左上处，当把左上第一个石头用链子球破坏后，借着白色石块再击破第二个石头就可以往上前进。③先跳到下方浮空石板上，看准位置再跳到上方的浮空石板上，当靠近上方的岸边时便跳到岸上这里时机要掌握好如失足掉下便要重来。上岸后用链子球击打右侧机关，便出现两块白石。因为有时间限制所以要迅速跳过，但要小心对面的敌人。之后再拉一个壁上的开关开启上方的门，接着来到左侧开启下方的开关，便会出现一个有时间限制的白石板，小心跳过后来到中央，之后再借助石头往上方跳。但要有目的地击碎石头，不然就没有立足点了。④把木头扔到有刺的地上，借这些木头跳过去拿到宝箱中的钥匙。拿到钥匙后回到刚才那个有时间性的白石板处，跳下去到上方用钥匙开门。⑤开门进入后往右走进去顺着石头跳过，再用链子球攻击石像就要可以得到黄色石。拿到后往左前进，进入上方最右侧的洞将敌人全部消灭后，石像会出现在右侧，这时要利用石头跳到右侧的平台上，击打石像就可以得到绿色石。来到上方第二个洞中，原来有石头挡住的楼梯由于有了黄色和绿色石便可以通行了。这时便可以下去到上面踏上石板平台上，接着分别踩左上、左下、右上、右下的机关，每踩一个机关时会出现敌人，全部消灭后会在上方的平台出现宝箱，凭借右上的机关可跳上平台拿取可以游泳的宝物(マーマンブーツ)，但要注意在没拿到宝箱前小心别掉下平台，不然又要重来喔！⑥回到刚才有许多圆木的地方，跳下水中一直向右边游到有两个铁球的地方，利用木桶跳到平台上，再凭借浮空石板到右侧的平台后，继续往右走。⑦迅速地跳过石板到平台上，拿取钥匙后往下跳，再回到先前的房间，利用钥匙打开左上的门，进入后踏上左侧的机关，使通往左下的通道打开，是要多绕一些路，而且由于通道的开启，也是有时间限制的，所以要快速通过，利用冲刺可轻松解决。⑧来到有三个铁球的地方，要看准时机击碎石柱，才能令大铁球停到适当的位置，再利用木桶跳到铁球上才能到达右侧的平台上。如果不能成功多看几次片头的动画就能明白。⑨来到写着“罪人の监狱”的告示牌时，在上方的墙上有可开启左边门的开关，而往下走可见到记录点。往右上进入到达有两个大铁球的地方，再凭借这两个铁球才能到达下方的平台上。⑩打倒三个兽人模样的怪物后，凭借岸边的坛子跳到水中的石板上，先到上面将木桶搬到最下面右侧上，再将木桶放在石板的最右端后便可以跳到右上的石板再跳到岸上拿到宝箱中的钥匙，接着来到罪人の监狱开门后，先拿到宝箱再由右下楼。⑪来到有个石球及机关的地方，先踩机关使石球开始滚动后便站在石球上，途中跳上浮空石板。当石球快滚到洞中时再站到石球上，之后跳下另一个石球并躲过铁球的攻击，当快要到洞中时跳到机关所在的平台上，这样便可以开启机关了。⑫来到一个大水塘打败 BOSS 后得到魔法“水魔の章”上。



海岸线の洞くつ中的宝箱：①药草×4 ②カギ×3 ③金のくちばし ④30G ⑤レボーシヨン ⑥命の器 ⑦キエアェール ⑧マーマンブーツ ⑨水魔の章上。

8.クラインの悪梦

アランドラ回到村子后，从村民口中打听到村中有一名和自己拥有同样的能力的少女メディアム，但是这位少女好象对你并不友好。在深夜睡觉时发生了一些奇怪的事情，你和ヤクタス要在村中的三家寻找クライン，分别是ワインズ家、占卜师家，モラアス家。调查之后アクタス让你先睡觉。第二天アンゼス便告诉你クライン病倒，赶快到クライン家中，准备进入クライン的梦中。但メディアム却提醒你不要因为过于自信而害死クライン，可是已经管不了这么多了，进入クライン的梦中发现竟然是一片冷天雪地，由于道路比较滑所以行走要小心。梦中的攻略流程如下：①跳过桥上的石头往前进入山洞中，这里出现三条叉路，先分别到左、右两边，踏上机关再到中央踏上机关就可以开启中央的铁门，途中小心铁球。②来到一个有许多石头的地方，先走到左下方的洞中，进入后会来到地板上有箭头符号的房间，在此必须跟着地板指向箭头指向来移动，目标是箭头地板右上角的石地板，当到上面后将石柱推去压在机关上，自己再踩另一个即可。③来到了有三个冰柱的地方，按照这样的顺序；中央的冰柱向上推，左边的冰柱向右推再向下，右边的冰柱向右推，接着就爬上左上的平台往右跳到冰柱上，跳到白石板后，再跳到平台上往下跳过冰柱来到右下的平台。此时因为被推到墙边的冰柱在画面上看不见，所以要准确地跳这才能到左边。④来到有许多铁球的房间，在此踩右上的机关后，会出现另一个机关，当踩完第二个则第三个会又出现，如此一共出现十次当踩完最后一个时门就打开。但因有时间限制所以一定要快。⑤进入后先将上方的冰柱往左推，借此来到左下踩机关，接着便由左边的箭头地板跳到中央的白石板上，然后奋力向南边一路跳下，正好是站在下一层的宝箱上，小心一点即可取得宝箱中的钥匙。⑥回到有许多石头的地方，走到右下方的洞中，进入后按照顺序；右上的冰柱向左推再向上推，右下的冰柱向上推，左边的冰柱向上推。之后自己便踩上另一个机关即可开门。⑦来到有冰柱和机关的房间，推冰柱的顺序，右下的冰柱向上推，再向右推；右上的冰柱向上推；下边的冰柱向上推再向左推；左下的冰柱向上推；左上的冰柱向右推再向下推。完成后先别急于上楼，因为上以中央的平台后中间的桌上踏上几下



可掉到下一层，到了下一层后，先跳到右边的石板上把さく裂弹扔到右侧的机关上使之开启，便可以前往左边的平台上拿到宝箱中的宝物。⑧来到有三个冰柱的地方，在此只要将右上的冰柱按照向下、向左、向上，再向右推即可。⑨来到有许多冰柱的地方，在此的目的是让其中一冰柱压在机关上，顺序是：由左数第三个冰柱向右推，由右数第四个冰柱向上推，由左数第四个冰柱向右推。原来由左数第三个冰柱向上推。上左数第二个冰柱向上推，由右数第一个冰柱按向上推再向左推再向上推再向右推即让冰柱压在机关上，而右下也会出现白石板，当跳过石板即可得到钥匙，之后来到上方的平台再奋力向中央的地方跳过去，这样会掉到下一层中央的平台，爬到楼梯可回到上层。⑩回到有许多石头的地方，走到右上方的洞中，进入后可看见三个机关及一颗石头，此石头是随着控制杆的方向移动的。左上的控制杆击打三次，使之方向向左，左下的控制杆控制杆击打一次，使之方向向右。此时石头往右移动，但要注意一定要让石头是确定可移动到冰柱上，若有偏差时就击打控制杆来矫正。右下的控制杆击打一次，使之向左。这时石头会来到右上的控制杆旁，再击打一次右上的机关即可。⑪来到女神像前有三个机关，当踏上去之后会有三根柱子升起，当踏上机关后在女神像右侧会出现机关，踏上即可。接着到最上方的平台上，踏上机关便可开启雪地中高塔 1F 的门。⑫进入高塔 1F 后跳入中央拿到钥匙，之后便以顺时针的方向通过一个个铁球来到入口处。



⑬来到高塔上有三道铁门的地方用钥匙开门后进入，一路躲过铁球来到最上面的房门口，由于进去后是此行的目的所以要准备好和 BOSS 对决。作战中小心不要让怪物伤及クライン，不然是会减去你的体力。アランドラ回来后，クライン因被梦魔附体而变成了人狼，为保护村民的安全アランドラ只好忍痛将之杀死。

クラインの悪梦中的宝物：①药草×1 ②カギ×3 ③Sボーション×3 ④金のくちばし ⑤命の器。

9.リザードマンの洞くつ

回村后，第二天アンゼス又为你打造了一件兵器，是一副弓箭有了它就可以轻松击败远处的敌人。去占卜师那里得知村子东面有一个充满魔物的沼泽地，由于觉得同恶梦有关，于是便动身前往调查。洞前有一个闪红光的石柱用弓箭来攻击它可以使挡在洞前石像移开，进入洞中便从瀑布中掉下。流程如下①先由下面的木平台跳到浮空踏板上，经过空中的踏板转换来到左下的平地处。用ちく裂弹

将楼梯前的石堆炸掉可出现通路，走进去之后可来到一个有许多史莱姆的地方，此时往左上走可以离开此洞。②下楼后再往上走通过针刺地板，之后在木台上拿起石头便一路走浅滩及跳木平台来到最靠近左上机关的平台处。此时要将石头放在平台上借此跳到对岸，但在放石头时最好是让石头约有一半露出平台外才能跳过去，之后拉动机关即可。上了螺旋木梯后打倒石像怪可在上方石像堆中发现下楼梯的机关，接连用链子球把石头堆打成阶梯状即可登上平台。当来到最后面时可看到三个石像，这里要将石像怪的正体击倒，要不然石像怪是会不断出现的。也就是把三个石像打破，即可出现通道了。③上楼后又如同先前一样击倒石像怪正体，接着就由平台上跳到石柱上，再往右下跳后再一直跳到下方的平台上，取得钥匙。回到有瀑布的地方，沿着平台跳到右上打开铁门。下楼之后往下用链子球打破石柱来到左下角奋力跳到对岸。来到对岸后继续用弓打破石像本体，接着打倒敌人使楼梯出现。④来到有8个石像的地方，在此因为石像只有在闪光时攻击才能有效。而石像只有8次闪光。所以要以最快的速度使之击破。之后便出现楼梯。⑤下去后可见到两个魔法阵，在记录之后往右上前进，用弓打破石像及敌人后门即会开启，当躲过火球下了楼梯后还得打破石像及敌人，下楼后便再往下前进由楼梯上楼即可。⑥过了桥之后可见到许多石像，在此地的石像是四个一组，所以当走到四个石像中央时会启动机关，再将出现的敌人击倒。便可从最左的台座跳到平台上然后往右下走过桥，当拉动开关后会有石板出现在北方，回到打石像的地方走另四个石像中间启动机关后再打倒敌人，之后便可借助台座跳上石板上楼。⑦上来后可见到平台上的机关，用弓将石像打破后便可由右边的台座到有机关的平台上，当踩上机关时在下面的平台会出现另一个机关，此时就要到下面用弓打破石像，再站在台座跳到石柱上再往上跳到石像头上，接着往上踩上机关即可开门。⑧进入有8个石像人变成敌人向你进攻，而门也随之关闭。当打到所有敌人后门便会开启。⑨回到刚才的房间可发现在左下多了一条通道进入后打倒敌人便会出现楼梯，往下之后用弓打破三座石像及所出的敌人便会又有敌人出现。接着就由台座跳上石柱再上到楼梯所在的平台上走下楼梯。下楼后向左走拉动机关后出现浮空石板，跳上石板来到右下用链子球击打另一个机关则会出现另一个浮空石板，接着跳上石板便来到下面，跳到平台之后往右走会有一个大石像，旁边的告示牌写着“双子の像”没办法再找另一个吧。⑩通过铁球后借助石柱去踩机关，再往上来到一个大石像（双子の像的另外一个）的房间，用弓将石像打破后再用ちく裂弹将大石像破坏掉，回到刚刚遇见第一个大石像的地方，此时石像却不见了。走过去后便由众多石像间穿过去，打倒敌人即可出去。⑪刚一走过通道，通道就封死了。来到内部发现墙壁上有裂痕便扔ちく裂弹过去，但因墙壁过于坚硬所以要扔四个才能炸开（要分开扔，同时放不行）。炸开后出现一群妖怪，灭之。可以在宝箱中取得钥匙，要找到被锁上的门，打开它，来到有BOSS的房间，再灭之。这时会出现一位圣者，告诉你去左边去取青碧の纹章及火龙の章.上。取得之后再由左边的转移点从迷宫中脱出。





リザードマンの洞くつ中的宝箱：①药草×4 ②Sボーションx.3 ③カギ ④命の器 ⑤金のくちばし ⑥火龙の章·上 ⑦青碧の纹章。

10、ゴウセルの梦

アランドラ回到村子后，アンゼブ便逃来告之ゴウセル也陷入恶梦之中。来到ゴウセル家中在キーシセ的一再请求下便进入了梦中。此次的迷宫比较复杂，而且很容易迷路所以大家一定要小心。攻略流程如下：①先一直往上走，当来到一个有大铁球的房间后，消灭出现的敌人，便会出现机关，踏上机关即可。接着回到一开始的房间，原来有石头挡住的楼梯也可下去了。下去后发现这里有箭头地板，但最下面那里是没有箭头地板的，来到最下面往右走，打倒史莱姆便会有木桶掉下来，快速站在木桶上并跳上平台踩上机关。②上楼后往右上走来到悬崖边将石头按上、右、右、上的顺序推，再一直跳到右上角。③利用链子球将记录点左右的大石推到洞中，在左边利用链子球将墙上的机关拉下后会掉到下面，而到下面后便将木桶扔到地上，借之踩到转移点回到原来的记录点处。右边利用链子球将墙上的机关拉下后若掉到下只要将敌人打倒便可以从转移点回到记录点前。④往上来到有几个灯的地方，在此灯如果按分上中下三横行来说，你只要按第一行5、1、2、6，第二行3、4，第三行7、8的顺序来击打即可，其中数字1至8是你要打的顺序。这里行动要迅速，因为有时间限制，完成后会出现转移点。⑤往上通过巨石之道后来到有四个灯的地方，在此使用弓箭按照左上、右下、左下、右上的顺序来击打便会出现木桶，借之踏上中央平台将石头拿起便可来到右边。当把石头放在左侧的台座上时地板即会消失，你也会从这里掉下去。此时记得按左键使身体来到下一层有

岩石的地方，拿到右边的宝物，再往下跳打到敌人后会出现两个坛子，再借此跳上平台拿到宝箱，之后别忘了打左边的草拉动机关，并趁着右上的铁门开启之际踏上转移点。⑥接着回到刚才有四个灯的地方，按上次的顺序打灯后掉到下一层有岩石的地方，举起石头站在宝箱上往右跳过洞回到转移点及两个石像的地方，在此一定要从石像背后走过，到达右边再过了铁球路后，将岩石放在右边的台座上即可。⑦将敌人打倒后把出现的石头放在台座上，之后在你往下跳时要按上键就能掉到下一层突出的平台上，走进山洞后将敌人打倒即可。⑧走出山洞后往左下跳到有石头挡住的平台上，再一直往左来到最左边的山洞内，进来后必须快跑，因为如果在有限的时间内没拿到宝箱内的宝物宝箱便会飘到空中。⑨出山洞后便进入隔壁那个山洞，来到有许多机关的地方，只要踩第一横行的的第三个，第二横行的第一个，第三横行的第四个，第四横行的第二个即可启动机关。⑩跳上平台踩机关后往上跳到对岸，再来到右边踩机关，之后由下面往左上斜跳去踩另一个机关便开启通道，当走过通道后可看到左边有转移点，但在此要由转移点数第二个洞跳下去，便可来到有岩石的平台上，拿了岩石后往下扔再打倒敌人后拿起岩石往左走放在台座上即可。⑪跳下来之后可见到左下及右上有两个山洞，左边的可得到草药，进入右边的山洞后，将敌人都打倒后右上的门会打开，进入后来到最上面会有地震发生，这里只要将敌人打倒即可开上方的门。⑫进入后一直往前走，这里见到ゴウセル倒在地上，同时要面对与在クラインの梦中同样的 BOSS，跟上次一样要在保护ゴウセル的同时把 BOSS 击倒。

ゴウセルの梦中的宝箱：①药草×8　②命の器　③キュアエール　④30G。

11. お袋

回到现实世界后，村长会让你去お袋。进入后アンゼス让进入お袋调查一下。アンゼス走后，用链子球击打正面的墙壁会出现一个洞口。从洞口进入后，①拿起火把扔到荆棘丛中使它们烧毁便可通过，通到后可看到一个转移点，先往右跳拉动机关使梯子出现，爬上后拿起火把并利用浮空石板跳到下面平台上，烧掉荆棘后往下走。②站在有方向标记的移动石板上往右走，进入山洞后将两个木桶叠在左边的平台下，上去拿取火把再到右边烧掉荆棘，接着把一个木桶扔到左边的平台上，由梯子上去后再到木桶旁边跳着把木桶扔到上面的平台上，而另一个桶也照此扔到上面的平台上，接着便到上面的平台将两个木桶重叠后跳上去。当踩上机关后冲到右边拿钥匙。③回到记录点后往右前进用钥匙开门，进去后到中间打倒所有的敌人便会出现一个机关，去击打机关一次使把手向右，接着到左下跳过两块石板到左边时用さく裂弹炸机关使把手向左就可往上跳到上面，之后往右走即可，这里有一个小技巧：利用两颗炸弹分别投到机关两侧，利用炸弹爆炸的时间差和火把可得到左上角的宝箱。④来到上方有机关下方有两个浮空石板的地方，先到下面拿起木桶回到上面，借着木桶上去踩机关会出现三个火把，将右上的荆棘烧掉后可进入山洞。利用火把烧掉荆棘后得到宝箱，出来后往下走来到有三个火把的地方，拿起火把走到左下角上平台，接着用火把烧掉荆棘可到里面拿取钥匙。⑤通过有链球乱绕的地方后由右下出去，可以来到一个有铁球排列的地方，上方有个机关及一扇门，踏上机关后冲过铁球阵，接着打倒每一层的敌人后便可使用石板到上一层，来到最上面用钥匙开门。⑥来到有荆棘及许多吐火龟的地方，这里要引诱吐火龟把左上的荆棘烧掉使机关露出，启动机关会有坛子掉下来，再打倒所有敌人便可使升降石板动作。⑦上来后拿起火把将最左边的荆棘烧掉后由转移点传到另一个地方可拿到左下角的钥匙，之后由转移点回去再走另一个转移点，当来到许多铁球的地方，往左跳到左边的平台后往上用钥匙开门。⑧有个被荆棘包围的宝箱，先跳到下面拉机关使移动石板移动，跟着到右上拿火把再赶紧跳到宝箱前烧掉荆棘便可拿到。到下面出去后拿火把将下面的荆棘烧掉，接着再拿火把将下面三颗一起的荆棘烧掉。再往下走来到另一个被荆棘包围的宝箱处，先到右下踩上机关后将木桶扔到左边的石板上，接着拿火把烧掉荆棘即可。⑨来到有针刺地板的地方，将左下的石头用さ



く裂弹炸掉后即可，跳下后进入左边的转移点，接着再踩上机关便可出现一个山洞，进入后会发现四个角各有一个魔法阵，进入左上的魔法阵会见到三个火把，先用第二层右边的火把烧掉这一层左边的荆棘，再用左边的火把烧掉下边的荆棘，最后回到上面拿起最后一个火把烧掉左上方机关下面的荆棘即可开启机关，会有四个灯和一块石碑掉下，一定要看清楚碑文再离开。右上的转移点里分别拿四个火把点燃四个灯，但一定要动作迅速，不然火把上的滴水会将火把烧灭，另外两个转移点内也将灯点燃后再看碑文。完成后回到有四个机关的房间，根据先前的四句碑文，可得知机关把手的方向分别是左上边的向右，左下边的向下，右上的向左，右下的向下。启动机关后便可利用升降石板到上面，再一直往上来到最左上的洞中。⑩先跳到左边的平台上将木桶扔下来，接着拿火把跳下来站在石板上跳着将火把扔到荆棘上烧掉后便可借木桶跳到右边平台上。⑪来到有移动平台的地方，先到上方的洞中，进入后到右

侧拿起石头上的火把，然后站在石头上将左边的荆棘烧掉，再拿另一个火把烧掉上面的荆棘，即可拿到钥匙，之后出房间拿起火把到移动平台的右侧的缺口处往上扔将荆棘烧掉。如此便可拿钥匙开门。进去后将敌人全消后就可用火把将右边的荆棘烧掉，之后便可同BOSS对决。由于BOSS是一个身披铁甲的蜈蚣，所以要先用さく裂弹将包在身上的铁甲消除后，再用剑蓄力击打头站，如此反复几次便可将之击败。消灭BOSS后会有圣者同你对话并得到魔法风神の章·上。

お结中的宝箱：①カギ×5 ②30G×4 ③药草 ④Sポーショソ ⑤Lポーション ⑥マジガルエキス×2 ⑦キュアエール ⑧风神の章·上

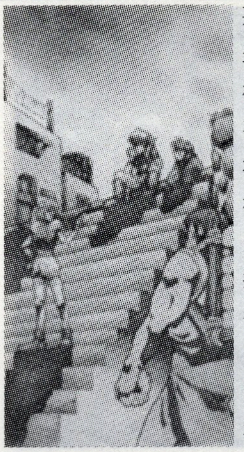
12. 教会

回到村子后，セクタス说メデイアム发现神父ロイエン有问题，前往モラアス的家中找到メデイアム，她让你去教会调查一下，来到教会发现セクタス正在锁着的教会门前。セクタス会让你从教会2F的窗户进去，由教会后来的墓碑跳到围墙上再用さく裂弹炸碎2F的窗户便可进入。教会中的流程如下：①在2阶右边的部层开启机关。②同セクタス对话并踩机关。③开启1阶左下部屋的机关。④从2阶左下的部中的窟窿落下⑤踩上1阶左下部屋的机关。⑥调查1阶左上部屋中不思议な本。⑦同セクタス对话。⑧在セクタス的帮助下得到不思议な本。⑨把不思议な本放到2阶右下部屋的书架上。⑩使1阶右下部屋的椅子回归原位。⑪拿到第二个不思议な本。⑫再把第二本不思议な本放到2阶右下陪屋的书架上。⑬启动2阶右上部屋的机关。⑭拿到奇妙なカギ。⑮同セクタス对话进入地下室。

教会中的宝箱：①命の器 ②奇妙なカギ。

13、メディアムの梦

次日起床后アンゼス交给了アンドラ一个可以举起重物的手套，但此时村中又出出事，シウイル被杀了，全村的人来到墓地拜祭。这时セクタス来到邀请你去找到メディアム的梦中，在梦中的你来分别找到メディアム6次。①第一次找到她后，便由上方最左边的门进入，再此要先打左边的机关，再迅速登上右边的石板到平台上打另一个机关，之后再去打中间的石像。②第二次找到她后，由上方左边第二个门进入，在此要连续跳到左边按下机关再连跳到中央击打石像。③第三次找到她后，便由左边第三个门进入，再此要用三只火把分别将三个荆棘烧掉，左边的水路可通往左上，之后到中央击打石像。④第四次找到她后，由上方左数第四个门进入，在此将机关一个个都踩上后后出现一个木桶，将木桶放在中间的机关上即可打到中央石像。⑤第五次找到她后右边第二个门进入再此击机关时，



要让空中来回移动的石块落下并呈阶梯状即可开启上方左、右两个机关，最后再击打石像。⑥最后一次找到她后，由右上角的门进入，在此要先掉到水里绕到右上拿木桶放在右下的平台前，接着拿火把由右下平台前端往上跳，同时把火把扔到荆棘上使之烧毁，再上去击打石像。完成后メディアム便会在中间的门前等着你，但离开前她要同你玩一个迷你游戏，规则是你要在她说完话后躲到右边的石台后面使她不能看见你，之后再趁她尚未说完时抓住她。这里建议你第一次便躲到第二个石台后。因为她说话的速度越来越快，而你行走的速度绝对要比她说话的速度慢。抓住她后便可离开メディアム的梦境回到现实世界中。

メディアムの梦中的宝箱：①金のくちばし。

14、地下水路

次日一早アンゼス便要アランドラ去村子西南边。那是海边的一间小屋，小屋的主人ハウアン交给アランドラ一粒ジェイク的豆，其用法是把它扔到一种黄色花盆的东西上面，就可以长出植物，踩到上面就可以被弹到更高的地方。拿到ジェイクの豆之后来到水车の小屋前，并见到了メディアム，她同你说了几句话便离开了。接着进入地下水路，在此先将ジェイクの豆扔到花盆上并借跳上平台，来到有漂浮木桩的地方，借着这些浮木来到右边拿到宝物，再跳上浮木顺瀑布到下面的水路，但因下面有铁球所以要选择紧挨着宝箱的那个浮木才能避开铁球。借助浮木来到下层木屋右边的平台上，击打上面的机关，左边的瀑布便会出现楼梯，上去后来到有三条瀑布的地方找到能来到浮空踏板的通路，由踏板来到下方的入口，进入后来到一间有一个机器的地方，使之击毁后由此处瀑布后的通路出去，经过几条通道后便可由地下水路离开。

地下水路中的宝箱：①药草×3 ②拿の器 ③キュアエーッ ④金のくちばく 。

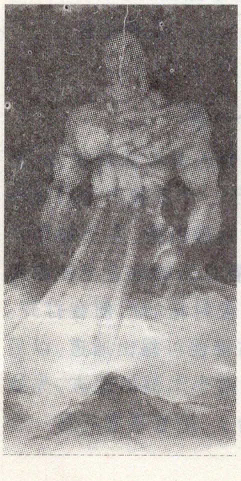
15、巨神ニルード

由地下水路出来后，来到有三个人头石像的地方，但马上便被人关掉了石像的机关。由于三个石像产生的结界也把大门封住了，于是便先把三个石像击毁。左上的那个要先到沙漠后往左走，在走在可以看见云的地方再往右走就可以找到。把三个石像都击毁后被封住的门便会打开。进入后用力推中间的石像把它往右推便可露出通道。以后的流程如下：①一直上楼当来到有两个木桶的地方，先拿起一个上到移动石后把它扔到平台上，接着再拿起另一个



桶到左上。②有几个小矮人把机关关掉了，往回走到刚才的房间再回来，这样那几个矮人会因拉错机关使右边的楼梯出现。③连续踩几次机关会有木桶出现，将它拿到下方的台阶前。④只要将四个巨石推到机关上，另一个由自己踩便可开启通道。⑤拿到钥匙后记得由上将右边的绳梯拉下。⑥在将石像击毁后由左边跳到左下的石像再往上走。⑦在几根白色铁柱的地方，将中间的柱子往下推之后跳下去，将巨神像推开后可发现秘门，进入后可见到两座石像。一个告示牌和四个机关，分别让两个石像同时压住三个机关，而自己再踩住另一个便可打开楼梯通路。下去后，可见到有部机器在铁门内，这时按照左、右、左、左、右、右的顺序踩机关机器便会开始动作。⑧进入右侧门到最里面打到所有敌人可得到钥匙，回来后再击毁石像。⑨到有许多铁球的地方由右向左推，把石像推开。⑩被关到牢房后，把每个机关都推到最下面。⑪出去后因为石头落下可以到上面，进入后打到巨神像，接着由右房的洞中跳下打到巨神像可得到钥匙。⑫用钥匙开右边的门，进入后走快点到右上踩机关，出去后再进来可前往右边的房间，在此有四个排成方形的石像，有机关在右上的那个石像下，所以要先把左上的石往左推。⑬打到小矮人会出现女神像，在女神像前补充体力会会有两个宝箱出现，平台上面是命的器，下面的是草药。⑭接着就可以走上右下方的楼梯，找到了巨神ニルード，由于巨神ニルード是无敌的所以要不断往下走，途中要不断毁掉路上出现的石头。当取得胜利后，巨神ニルード便告诉你黄玉的纹章的位置，出来后在巨神像手上的宝箱中可得到黄玉的纹章。

巨神ニルード中的宝箱：①药草×4 ②カキ×3



③30G×2 ④Lポーション
⑤ Sポーション ⑥命の器
⑦金的くちばし×2
⑧黄玉的纹章。

注：这里有一段小情节完成后可以对今后的进程有很大帮助。以前大家可能见过一些石头拱形的门，但没有任何用处，在进行到巨神ニルード情节时，下方的沙漠中有一个湖，湖下有一个遗迹。先到沙漠左上方的山洞中拿到钥匙，再到湖南面的屋中，进入后同时启动这里的两个机关可以使湖中的水消失，这样便可进入湖中的遗迹。在遗迹你要接受主人的五个考验，规则是主人先教你一遍魔法阵出现的顺序，然后跟着魔法阵出现的顺序来踩，但由于魔法阵出现的速度一次比一次加快，所以这是一个考验你惊人的记忆力和操作速度的地方。怎么样？大家是不是很有自信，没有自信也没办法只能硬着头皮过。当完成了五个考验 便可以得到进入那些石头拱形门的能力，门内是记录点。在世界中有8个这样的门，而且也可以通过这些门转移到别的区域中，有了此能力便可不用每次因为找不到记录点而发愁了。

16. 多重性格のエリーン

回到村子后可以先到边境的道具屋中花400G买一个命的器。当晚メディアム便告诉你アンゼス也死了，怀着悲痛的心情来到墓地，在アンゼス墓地前アランドラ默默地守着，想起有如亲父的アンゼス平日的音容笑貌アランドラ不禁神伤。回到アンゼス家中在セクタス的鼓力之下アランドラ重新振作起来，并在アンゼス的遗物中得到了大切の键，这样便可开启屋中那个一直打不开的宝箱，内有一封アンゼス的信和一副坏的铠甲，拿着这件铠甲到边境的道具屋中修好后回到村子得知エリーン病倒了，于是アランドラ和メディアム便一同进入了エリーン梦中，首先经过几个石头楼梯并注意躲避铁球拿到宝箱后可以来到有许多黄色印记机关的地方，在这里要跟メディアム同步跳过不断出现的石板，在跳石板时要注意石板的出现是有时限的，所以一定要用敏捷的手法跳过所有的石板才能来到对岸。之后来到有许多小瀑布的地方，别忘记拿宝箱。来到一个转移点，进去后，在这里要利用メディアム的头做为借点跳到对面平台上，利用木桶先踩上面的机关，之后再举起木桶到左面平台上拿到宝箱中的钥匙，开启中央的大门。进入这里便可以见到代表エリーン四重性格的四个转移点，转移点上各有一种颜色的水晶，而中央的水晶颜色会按照另外四个水晶的颜色不断变化，随便选择一种颜色击打后，便可以进入一个转移点，笔者是按如下的顺序(其实哪个顺序都无所谓)。①右下方转移点内：在这里四处都是冰柱，这些水柱都可以用链子球击毁，先从左上方的转移点下方的窟窿掉下去，在这里可以看到左方有一个转移点，但先不要理会它而往右边走，到了尽头时可以看见メディアム，她正在踏在一个印上，跟她对话得知这个机关需要很重的物体才能启动，于是再次站在她的头上便可启动机关，回到之前有两上巨石和两个宝箱的地方，跳起将其中一颗巨石的上层支毁，就可以借此跳上去再跳到另一个巨石上，利用这一方法可取得宝箱中的药草。再从这里右上方的转移点出去，便可以拿到从前拿不到的钥匙，回到有冰柱地域左上边，下方的窟窿掉下去，在这里首先要小心别掉到墙下，并要把冰柱分别推到五个印记机关

上，最后消灭两只巨大的史莱姆，便可完成最后一重性格。②左上方转移点，一进入这里不要理会右方的转移点，先跳到上方中间的机关上，这样就会出现另一个机关，注意由这一个开始是会有限时的，所以要以熟练的跳跃技巧跳过不断出现的机关，成功的话就可以来到上方左右两个转移点处，先进入左方的转移点，这里有两个机关全踏上后上方会出现另外两个机关，先不用理会，再从另一个转移点进入，在这里启动唯一的机关。再回到原先两个印记同时出现的地方，这时メディアム会出现，和她一起便可以通过这里，再次消灭这里的史莱姆，便可完成这个性格。③左下方的转移点，进入后先从左下方的转移点进去，经过楼梯后往右方走可以找到一个机关，启动后回到先前一个区域的左上方，进入这里的转移点后向上方走，可以掉回有四个转移点的地方，得到宝箱后再次回到左上方的转移点，但这次要靠左边走，这样就可以掉到左上方的转移点，进入后踏上这里的机关，之后メディアム会出现，利用她的头跳到对面，并踏上机关，然后她让你由左方的石板跳上来，跳到上方后便可进入转移点，在这里全消敌人就可以走到最上方，但上方的门暂时不会开启，回到原来有看不见窟窿的地方走进右上方的转移点，踏上机关回到有许多楼梯的地方，走到控制杆的左方跳到柱上，再跳到左下方取得宝箱中的钥匙，再回到那个先前不能开启的门前把门打开并消灭这里的史莱姆便可完成这个性格。④右上方的转移点，进入后不久可找到两个机关，由这两个机关现在还不能启动，所以还是一直向上走，再进入左方的转移点，在这里进入又可以找到メディアム，利用链子球将石头击碎把她救出。然后再左方的转移点，进去后用四个石头把这里四个特别的喷火孔堵住即可开启机关，再回到原来那两机关处，将上方的机关控杆击向右方，另一个击向左方，再进入右边的转移点，进入后一直向下走取得钥匙后就可以进入附近有喷火孔的那个门中，消灭史莱姆后，便可完成这个性格。

多重性格のエリーン中的宝箱：①药草×11 ②30G ③Lポーション ④カギ×5 ⑤金のくちばし ⑥命の器。

17. 炎の馆

回到村子的当晚，キーシヤ来到熟睡的アランドラ身旁并叫醒他，她说她的哥哥又陷入梦境中了，来到ゴウヤル家后，准备进入梦中，但メディアム却说这可能是个圈套。正在这时外面传来一些奇怪的声音，アランドラ出房先消灭外面的猴子，回到房中2楼见ヤクタス和キヤシヤ，这时听到楼メディアム的叫声，下楼一看原来コウヤル变成了人狼，キーシヤ为了让哥哥恢复本性上前劝说却被推到一边，但她还是坚持不让アランドラ杀掉哥哥经过一番对话后，ゴウヤル好像恢复了本性但却消失了踪影。第二天一早来到キーシヤ家中发现メディアム也在，メディアム让你去猴子的巢穴并给了你一个“大树の珠”。走之前メディアム还对你说先去西南边的炎之馆拿炎の杖。出村后沿海岸的小屋一直向西走，途中用さく裂弹把挡路的树干炸掉。再向左走过第二座桥时跳到水中，由上方上岸，途中如有巨石挑路则必须装备举重物的手套。经过几个洞窟后便可来到炎の馆，进馆后アランドラ要接受两上考验，第一要利用武器击打无规律移动的火球，使六个灯台全部点燃。第二要跟着地板上火球的路线走，成功的话可得到炎の杖。利用炎の杖可以烧掉原来只能举火把才能烧掉的荆棘。

炎の馆中的宝物—炎の杖。

18. 迷の森

由炎の馆上方的路可以来到迷の森，注意收集途中遇到的宝物。迷の森中的迷宫不是很难，但有两点要注意，第一，迷宫中有的地方有隐藏的通路，大家要仔细寻找。第二，通过迷の森的重点在一间有很多转移点和机关及三个巨石的地方，这里要让三个巨石全部落下才能通过，让石头下落的方法是，先踩中上的机关，再踩左上的机关，最后踩左下的机关，就可以让巨石全部落下，此中的BOSS可以操纵落石，所以要在注意避开落石的同时干掉它。

迷の森中的宝箱：①药草×3 ②Sポーション ④命の器 ⑤30G ⑥金のくちばく ⑦キュアエール ⑧ウィルアムボウ(**强力弓**)。

19. 大树の塔



通过迷の森后来到大树的塔的外面，但立刻就被猴子用陷阱捉住了，在监牢中可以用さく弹炸开墙壁，走进去会来到一个有很多分叉路的迷宫，注意迷宫虽有许多宝箱可以拿，但其中有一些是敌人假扮的，所以要小心。当找到一个楼梯时，沿楼梯上去后一直往下走，找到出口后再往左走进入一个入口，因为这里的门锁着，所以只有回到大塔の塔外面，这里可以看到左边有一个入口，进入后拿到宝箱并消失敌人后通过楼梯到上屋，到了上面后一直往下走，开启这里的机关即可把门打开，通过后一直往上走，开启机关便可使浮空石板移动，借之跳到柱上踩机关，就可以令下方石板移动，再借之跳到右边，接着往上走消灭敌人后再向上走利用这里的木桶拿到宝箱。再到上一层一直走可以通过一个出口，出去后利用左边的一处缺口可以跳下，跳下去后再从左边房间的烟筒进入。这里便是原来关你的牢房，消灭敌人后开启机关

可救出ギカ师(锁匠),但他说了几句话便离开了,由于找不到其他通路,只好四处寻找那个锁匠,在屋子中找到后,锁匠便会打开此门,跳到石板上可来到上一层,上来后将左下方石柱向上推,就可以开启左边的门。通过后,再向上走要看到另一扇门,由于同样打不开,所以只能从下边的出口出去,出去得到宝箱后可从下方找到一个入口,进去消灭敌人,由于这里有一些没有地板的地方,所以可以跳下拿到原来下层的宝箱,再通过一处有铁球的地方,开启机关后门便会打开,往左走全部消灭敌人后会有木桶落下,利用木桶可拿到宝箱,上楼梯后一直向下走踏上机关在有限的时间内会有一块浮空石板出现,借之可以开启一扇门,通过后消灭下面的敌人,下面的门即可开启,走出去后可以见到一间被锁住的屋,拿到宝箱后回到之前有一块可以炸坏的巨石处,跳到下面可以拿到宝箱,但其中有一些是怪物。继续往下走消灭敌人后右边的升降石板便会降下,利用它可跳上高台,上去后踏机关可以开启右边的门,一直走可以找到一个缺口跳下去,在这里拿到钥匙,再回到原先那个锁着的屋处,进入屋中消灭敌人便可得到升降机のガキ。再次来到大树外面,在右方的小屋中可以再次找到锁匠。在他的帮助下可以开启以前一直打不开的大门。通过后乘升降机可来到BOSS处。注意BOSS的旋转攻击,很快就可消灭它。战胜后可以得到两个重要的宝物褐色の纹章和真红の纹章。

大树の塔中的宝箱:①药草×7 ②Sポーション×3 ③命の器×2 ④30G×4、⑤1G ⑥カギ ⑦キュアエール ⑧10G ⑨金のくちばし ⑩升降机のカギ ⑪褐色の纹章 ⑫真红の纹章。

20. 冰の馆

回村后一名村民告诉你お袋东面的トーラ山又有问题,希望你去调查一下,但他又说去トーラ山之前先去冰の馆拿冰の杖。由村子右上方的出口出去一直向东南方向走,可来到冰の馆,烧掉冰の馆上面的荆棘可以沿荆棘右边的隐藏通路来到冰の馆,进入后先将两根冰柱推到左右两面的机关上,而自己则踩在中央的机关上即可令大门打开。通过后来到有许多机关和冰柱的地方要将冰柱推到机关上才可以通过,方法如下,左上方的冰柱向右推;左下方向右推,最下 边的向上推,然后再将它向左推;右下方的向上推;右上方的向下推;这样可以令冰柱排成纵向并列;再将右方三个并列冰的中间那一个向右推;再将最上方的向右推;最右方下面的向上推,然后再向右推。最后将中间靠右上面的那一个冰柱向下推,然后自己站在中间即可让大门打开。进入后可见到三个门左右的门内各有一个控制杆,只要让左方的那一个向下,右方的向左即可让中间入口内的门打开。进入后冰の馆就在眼前的平台上,但要利用冰柱跳上平台。方法是:将左下方的向上推,然后向右推;将右下向左,将左下方的向右推再向下推;将上的向右再向下推;将右上方的向右推;最右下方的向上推;最后将并列的下面那一根向右再向上,这样即可让冰柱呈斜向排列,跳过这些冰柱即可得到冰の杖。

冰の馆的宝箱:冰の杖。

21. トーラ山

取得冰の杖后来到トーラ山的入口处,利用间竭喷泉将石板托起的瞬间可跳到对面并进入トーラ山内部。一进入火山内先将两个灯台点亮,就可让铁门开启,然后利用冰の杖令铁门后的火柱冰结,再用链子球将之击碎,接着再用冰の杖熄灭右方的灯台即可通过这里。通过后用冰の杖使火海中不断上下跳的火球冻结,再利用冻结后的火球进行跳跃,另外在有喷火器的地方可以将其踩坏,当到达有一个有火柱的地方,可先用冰の杖将其冻结,然后将左边的冰柱按左、下、右、上的顺序推,这样就可以利用它踩到上面。来到上面后有一个难点,在这里要利用冰の杖和四个跳动的火球跳到上边的入口处,由于入口处很高,所以在冰结火球时一定要尽量让其停在最高点,但又由于左数第二个火球一次无论如何也达不到最高点,所以要先跳到最左边的火球上,当然也要让它停到最高点,再站在这里回头令旁这的火球冻结在更高的地方即可通过这里。但要注意由于下面就是火海,所以最好一次成功,不然以你现在的装备是不能抵御的。进入入口后点燃这里所有的灯台,再将下边石块举起放在巨石旁,然再将所有点燃的灯台熄灭,这样就可以跳到左下方的洞穴处。进入后找到一个有石柱的地方,借之可以跳到上面的机关处,启动后可以跳上石板到下方的出口,这里可拿到不怕溶岩的マジックブーツ和钥匙。再找到一处有大门的地方,先利用右边的石头到左边拿另一块石头。将两块石头搭成阶梯状,就可以跳到大门处,进入一个有七个灯台和一个魔法阵的地方,按女神所教的方法要将所有的灯点燃后再回到魔法阵即可上左上方的大门打开。但由于每点亮一盏灯便会有一扇门关闭,所以要按着适当的次序来点灯才能回到魔法阵所在地。这里不是很难,所以方法就不再叙述,留给玩家自己摸索,进入后先让火柱冻结后再利用它跳上去。一直走到有一个神像和火柱及灯台的地方,先把左、右两间屋内的火柱点燃,回到神像处可回复一下体力,然后进入上方的入口,一直走可找到火龙の章·下及一个转移点,进入转移点后你要面对此间的BOSS,BOSS是一条火龙,只有冰の杖对它有效,击败后可以得到深绿の纹章。

トーラ山中的宝箱: ①药草 ②命の器 ③カギ ④マジックブーツ ⑤キュアエール ⑥金のくちばし ⑦火龙の章·下 ⑧深绿の纹章。

22. ネスタスの梦

从トーラ山里到村子后，当晚的午夜メディアム叫醒アラントラ叫你立即去ネスタス的家中。到了ネスタス家中发现他正在被恶梦侵袭，于是便进入他的梦中，进入后在入口处メディアム告诉你ネスタス的梦中会呈现两种性格，所以要特别小心。走进中央大厅后消灭这里所有的敌人左边的门就会打开，进入左边的门可以看到有四个机关正在动作，记住动作的顺序后进入中间的转移点，这样便来到一个与之类似的地方，便仔细一看正如メディアム所说，所有机关的位置与先前的全部相反，开机关的顺序是右下、右上、左上、左下。打开门后来到一间在火球移动的房间，同样记住顺序后从转移点回到原来有四个机关的地方，这时可见到上面的门开了，通过后可见到另外四个机关，这里如果按照火球移动顺序相逆的方向是不能打开机关的。其实大家只要把火球移动的顺序画在一张透明的纸上，再从背面来看就可以找到开启的方法了，明白吗?启动机关后上方的门就会打开，进门后一直走到一个有转移点的地方，进入转移点可来到另一个区域，一直向右走来到一间有机关、巨石和木桶的地方，拿着木桶并踩到机关上，放下木桶跳上平台再从门出去，之后一直向左走来到一间与刚才差不多的屋子，由于刚才的巨石已经落下，所以这里的巨石便会升起，这时踩上机关进入上方的门，来到一个有木桶，机关和一面镜子的地方，由于镜子内的倒影动作与你相反，所以要准确，成功的话镜子便会破碎，往下走进门后可踩到机关可解除梦中一个封印。走到右下边的路，踏上机关后跳上浮空石板从下方的出口出去，可以来到一处有两个机关的地方，这里还有一个转移点，先看一次两个机关动作的顺序，看完后向左走找到一个机关，踩上后进入上边的转移点，进入后往下走可以看到另一个转移点，进入后来到有另外两个机关的地方，按刚才相反的顺序就可开启下边的门。进入后可以看到四个灯台按顺序点燃，进入这里的转移点后按右上、右下、左上、左下来点灯，就可以拿到一把钥匙，之后一直往上走，跳上石板到上边的入口，可以来到第二面镜子前，以从左到右的方向按3、1、4、2的顺序踏机关镜子便会破碎，往下走进门后踩机关可能除第二个封印。再寻找有一个机关和转移点的地方，踩上机关后进入转移点再启动这里的机关即可打开大门，进入后可以找到第三面镜子，这次要以从左到右的方向并且按5、3、1、2、4的顺序点灯，成功后镜子破碎，从下进门后踩机关能除最后一个封印。封印解除后一直向下走，消灭所有敌人下边的门就可打开，别忘记拿到宝箱。进入这里的转移点，消灭梦中的BOSS，便可完成梦中的情节，从梦中出来找到了ネスタス的弟弟，但被关了起来，这时要用链子球击打正中央墙壁的石像，门即会打开，两个就可以离开牢房。

ネスタスの梦中的宝箱：①カギ ②金のくちばし ③命の器。

23. 孤岛の地下通路

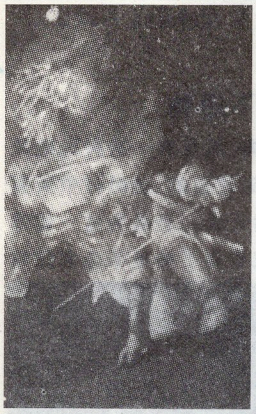
回到村子后见到村内一片火海，而且有一些村民地死了，先消灭这里隐藏的猴子，再来到村长家。这时村中所有的居民都来到这里商量对策，最后大家一至认为这一切都是メルザス所为，这时神父说大家背弃了神是不会有好结果的，但村民们不再相信神父的话。第二天早起アランドラ来到教堂，神父说背弃神的下场只有死路一条，这时要和神父对决，消灭了神父后所有村民都来到教堂的地下方并集合众人的力量换成一把圣剑拿到圣剑后アランドラ便准备出发。出了教会后，メデイアム向你说了几句安慰的话便回到教堂内，教堂的大门也锁上。这时看守基地的人说最后一枚纹章在ハヴァン处，于是便来到海边的小屋，进去后从楼梯下去，这里的迷宫似乎是相连的，先来到一处中央有两排灯台的地方，按提示是要点亮所有的灯，但直接点这里的灯是没用的，只有将迷宫中出现的灯全部点亮后才能使这里的灯点燃，大家在走迷宫时要按照一定的规律来进入口，要不然很快就会迷路，这里笔者仅提醒两点请大家注意，一是在一间只有敌人和三个入口的地方，全消敌人后会有灯台掉下。二是在有许多石板的地方用さく裂弹炸掉在上角的石板就可让灯台露出。点燃所有灯后进入刚才打不开的门，从迷宫出去后可来到一间有屋子的地方，先取得这里的宝箱，左边的宝箱要从房子右上角的隐藏通路走才能拿到。进入房间后同ハヴァン对话可得到一个珠子，之后可以在正止方利用球子得到最后一个纹章。但同时要和闯来的BOSS对决，消灭后即可从这里脱出。



孤岛の地下通路中的宝箱：①药草 ②金のくちばし ③命の器 ④风神の章・下。

24. 湖の神殿

完成了以上所有情节并取得了七个纹章后，可来到湖的附近，将七个纹章分别放在石碑上，就会出现最终的迷宫——湖の神殿，从通道来到神殿再从右边进入，将木桶搭成阶梯状登上平台，之后登上楼梯后用弓箭射右边的机关可清除障碍物，再找到一个有石像来回移动的地方用弓箭射上方那个不动的圆球，这样就可解除红色的封印，当来到一处有四个柱子且上方有两个机关的地方，这里要将左上边的柱子向下推，就可以进隐藏的通路，再找另一间



有移动石像的地方用弓箭射中间的圆球就解决蓝色的封印，当封印解除后用剑来击打左右的铁链就可让正中的大门打开。进入后可来到一个象花圃一样的地方，这里的重要任务是找钥匙开门，有植物拦着的地方可以找到一些缺口进入，其中有的只能进，有的则只能出。当全部找开铁门后可从右上方门内的转移点回到村子记录。

进入神殿内部后眼看能同メデイアヌ对决但被他使用了时间魔法使神殿机能全部停止并把アランドラ弹了出来。这时便是最后的考验解开六道封印，先去一间有书架的地方，利用木桶可通过这里，在神殿找到一把钥匙可开启左方的门，来到一间有三个石柱的地方推开石柱来到上面，这时可找到一间有机器的房间，启动机关后可令机器动作，同样找到另一间有机器的房间再让它启动，这样就可让神殿的机关重新动作。来到一间餐厅模样的房间击打右下的控制杆，可见到8个灯台落下，用炎の杖按从右到左的顺序点燃上下两排灯台，即可开启左上的门。在神殿右方有一间房，其中有几个灯台在作逆时针转动，只要在平台右侧跳起用弓箭射就可让全部灯变成绿色。神殿两侧各有一处连续踩机关的地方，这两个地方要你以不间断地跳过所有的机关才能开启大门，这里有些难度不防多试几次。当来到塔顶时从缺口向下跳可来到另一个地方，走了不久来到一间有喷火器的地方，这里只要跳到石柱后面将石柱推出即可。再来到一个有六个灯台的地方，将它们全部点燃会有宝箱落下，不过要让宝箱落点是在你能通过椅子跳上去的地方，所以点灯的顺序就尤为重要，拿到钥匙后进入下面的大门，再来到左上方的塔顶，由塔顶右上的缺口跳下，来到有四个铁门的地方，只要按照左、右、左、右的顺序来踩下方的机关就可让大门开启，当全部解除封印后，即可进入神殿最后的大厅中同メデイアヌ对决，メデイアヌ会变身所以要节省道具的使用，当消灭了メデイアヌ后会有ラア提示你用火の杖将メデイアヌ在神坛上永远封印，封印了メデイアヌ之后神殿也随崩坏。

完成游戏后会有一段十分精彩有动画播出。

アランドラ世界中几个局外情节。

1. **妖精の住まう地**：在结束了エリーンの梦后可得到进入水中旋涡的道具，进入一个大旋涡可来到水底，在这里要利用浮起的水泡来进行跳跃，破解了这里的机关后可得到デモンバスタ。

2. **取得最终圣剑**：在游戏中期由于有了可举起重物的手套所以便可以在村西的地方搬开巨石取得雷王的剑，但如果留着不拿到最后可以得到村民给你的圣剑，这对再拿雷王的剑效果更好（此秘技由合肥一位玩家提供，特此感谢）。

3. **得到入场券**：在村子左下角有一间有烟道的屋子，由烟道进去可得到被锁在门后宝箱中的宝物——入场券。

4. **进入神秘酒吧**：当拿到入场券后来到这个酒吧，可以在这里玩迷你游戏，方法是每个游戏要以连续5次胜利后就可得到命の器，而连续多次胜出就得到金のくちばし，其中命の器只能得到3个，而金のくちはし可以得到很多，多得一些金のくちばし，今后会派上用场。

5. **银のヨロイ入手**：当完成火烧村庄的情节后，由于村民全部离开了村子，这样就可以得到原来道具屋中那件非买品——银のヨロイ（最强的防具）。

6. **得到珍奇道具屋中的商品**：在迷之酒吧挣足金のくちばし后可来到游戏中后期才开放的珍奇道具屋，用金のくちばし可换取那些只卖10000元的道具，由于每件道具所要的金のくちばし非常多，所以换与不换由玩家自定，但是这里笔者提议最好先集足50个金のくちばし这样便可换到游戏中最强道具魔导の杖，有了这支魔杖在使用魔法时就不会消费MP了。

7. **得到ハヴァンの护符**：在教会右边的小屋的地下室中按照左上、右下、左下、中下、中上、右上的顺序点灯台即可得到イヴァンの护符。

8. **听游戏全部音乐**：当完成いにしえ神殿的情节后，可来到炭坑南西处的一间房子中，有2楼可以听一位作曲家收集的游戏中的音乐，而且随着游戏进程不断的前进，乐曲的数量也会不断增加。

编后语

终于完成了这个游戏，说句心里话这个游戏实在是有够难玩，游戏的计设有些SFC版《四狂神Ⅱ》的影子，但是《四狂神Ⅱ》难了许多。有的迷题的设计简直是已经到了变态的程度。有的地方费尽了心思才能拿到宝箱，但一看都是什么药草之类的东西，而且如果道具栏中有地方放还可以接受，但是偏偏这时的道具栏中的道具是满的，也只好忍痛割爱了。不过游戏无论怎样的设计都体现了开发者的苦心。笔者总结这个游戏的精髓，其实不在迷题的解答，而是在跳跃上，很多难点都是在为跳跃的做准备，再加上一些斜跳，连跳，都可体现出游戏中跳跃的重要性。怎么样！是不是同意我的观点？文章到后来由于时间的关系有些地方不能详细列出请大家原谅，而且又因为本人水平有限，有不到的地方请读者来信批评指正。



玛丽工作室

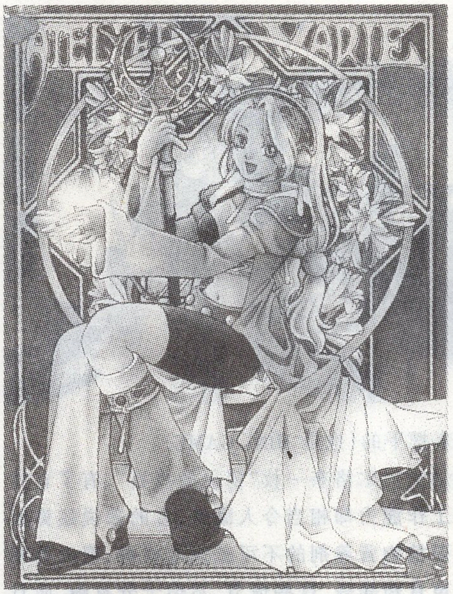
——萨鲁布鲁格的炼金术士



机种:PS	厂商:GUST
类型:育成 SLG + RPG	媒体:CD-ROM

文/LIVELESS　　责编/BLUE

不知为什么,最近很怕听到"大作"这两个字。那些在别人彩页上无限风光的画面,一挪到自己的电视上,就往往变得有点儿惨不忍睹,之后手上的感觉也更是不太对劲儿;相反的,一些被众玩家不屑一顾的"小品",却往往会有出人意料的表现,PS上的《玛丽工作室》便是一款杰出的"大作"有多么恶劣?,不玩也便无法得知《玛丽工作室》是如何的出色(甚至在最初的几十分钟里你还会觉得它有些无聊)——这个甚至连个片头都没有的小玩意儿,却会带给你一段次世代机上最纯美的回忆。



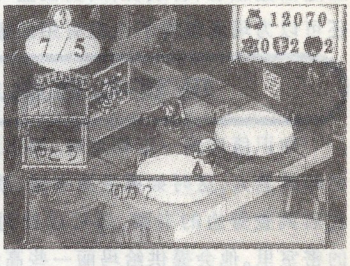
玛丽其人

被同乡称为玛丽的玛尔洛奈(マルローネ),是个俏丽可人的女孩。然而由于天生愚钝,她不幸成了萨鲁布鲁格(ジールブルグ)城魔法学校有史以来成绩最差的学生,负责调教的英格丽特(イングリト)老师简直是伤透了脑筋。为了帮助玛尔洛奈完成学校的基本课程,她将自己的工作室留给玛丽作课外练习用,在五年后的9月1日拿出象样的毕业作品来。

炼金作业的基本准备

最初的一天在工作室中开始了,可以先阅读一下英格丽特老师贴在墙上的揭示,之后把角落杂书堆中的私房钱翻出来,这样就可以去炼金研究所(アカデミ—ACADEMY)买些基本的参考书,道具以及炼金器材来(至少要买到《初级炼金讲座》及乳钵),之后再到城中唯一的酒馆——飞翔亭雇一个"保镖":以玛丽本人的实力而言,即便是去城郊的森林里采些蘑菇来,也绝对会被各路小妖打个"战斗不能"。只要雇到了强力的保镖,就可以省下买武器,防具的钱,这比找一个菜鸟加装备来"护花"要经济得多了。

再回到工作室中,会发现可以进行四种基本操作:



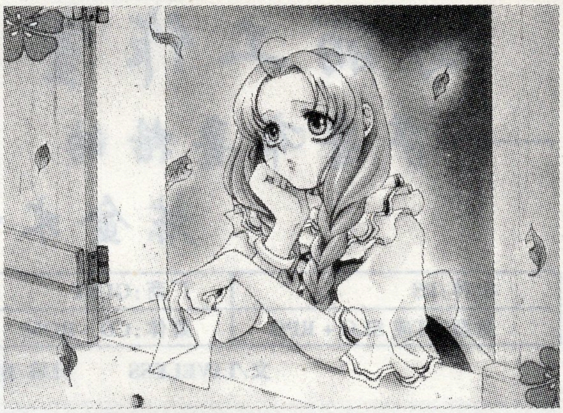
1. 状态(ステータス STATUS),可以查看玛尔洛奈及属下几人的能力,其中要特别注意的是名声,疲劳度及知识三项。名声的提高是发生各类特殊剧情的关键;疲劳度与炼金术实施的成功率密切相关;而只有知识增长到一定程度才可以得到更高级的参考书。
2. 道具(アイテム ITEM):可以查看全部已知道具的清单。道具名旁边有玛丽头像的,是可以装备并使用的魔法道具,它们在战斗中可以达成回复或攻击的魔法效果,但要耗费一定的MP。在清单中只要将游标指向某道具并按○键确定,就会调出指令菜单,进而实行制造,查看图鉴,装备等操作。
3. 日程表(システム SYSTEM):无非是SAVE、LOAD等等罢了。

接下来,便是展开五年的炼金生涯了!





玛丽之初级炼金讲座



由于玛丽最初的级别还很低，因此只能制造一些低级道具。一天的生活无非是去飞翔亭领受制造或采集的委托，之后到城外采集或是去研究所购买原材料，最后回工作室炮制些廉价道具来完成委托，有时也可以配些药剂倒卖给研究所；……总之，最初的日子里，赚钱成了最头痛的问题：没钱便不能出城采集材料也不能购买装备，更不能去买些高级参考书来充实自己。而在大多数时间里，即使赔本饿肚子，也要多去森林及湖边采集和战斗（山地是十分恐怖的，没有足够的实力，还是先不要去送死），以增强自身的能力。

在这段时间里，与飞翔亭老板及饮酒老人的对话是相当重要的，这样才能得知一些新的冒险地点并得以获取高级材料，而当老板休息时，还可以见到他的女儿弗莱亚（フレア），她有时会提供一些特殊的情报，不过这种机会实在是十分难得的。另外，在酒馆的墙壁上还会出现有关重要节日，集市的告示，不过能否参加还要看玛丽与好友希雅（シア）的亲密度了。在获得了一定量的资金储备，购齐了研究所中出售的全部参考书及器材，并可安全涉足北部山区后，便可进入下一阶段的锻炼了。

玛丽之中级炼金讲座



这一阶段的主要目的便是高速增长知识。在通过了最初的阶段后，一般来讲知识值已达到了一定的程度，这时英格丽特老师便会将研究所内图书馆的通行秘码提供给玛尔洛奈，此后就要经常去那里阅读各类书籍（每次只可能读到一本），这是提高知识值的最佳途径。虽然图书种类十分有限，很快就会被读完，不过这些知识已足以制造大部分的道具，这样随着可能完成之委托的增加，名声值也就会迅速攀升了。在制造某几种中级道具时，可能会引来些麻烦，比如老鼠会偷吃刚做好的奶酪等等（此时会玩到抓到耗子的 MINI GAME），其实只要去研究所中买个鼠夹来便可解决了；然而在城外遇到的另一些好事者，却是要靠自己的力量来摆平的（也是 MINI GAME）。

当名声值达到一定程度时，小精灵波克斯（ボックス）便会找上门来，还送给玛尔洛奈一枚"精灵的戒指"，有了它才可以去城外的精灵森林雇些精灵来帮忙。虽然精灵们的要价很高，但它们的工作能力却相当令人满意，总的来说还算值得。此外，随着名声值的上升，还会有不少的特殊剧情发生，比如夜里发现需要植物营养剂的不可思议之树啦；帮助弗莱亚追捕盗贼啦（若成功，则女怪盗可以仲间）；武器店老板要的生发水及美化声音药等等，这些情节，不但十分有趣，而且还可以为玛丽赢得不少极有用的道具和装备。

玛丽之高级炼金讲座

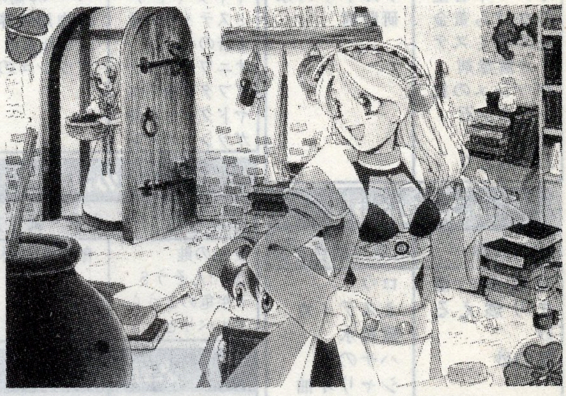


知识值达到一定程度时，玛尔洛奈将在研究所内遇到一位神秘的老人，这时如再去图书馆，就会发现多出一本新书可读。此后调查旁边的书架，还可以找到一扇暗门，老人便躲在门后的密室里。他会提供给玛丽一些高级参考书并教会她一些高级知识，这样，除了个别的究极道具外便都可以制造了。此时应尽可能多召些业灵来制造高级道具，成千上万的金钱就会滚滚而来了，玛丽也就可以抽出身来去城外做些"替天行道"的大事业。一开始先要将北面洞中的盗贼团剿灭（盗贼头儿还可以作为仲间），之后可以去进攻东面怪物成群的魔塔。在这些战斗中要多使用必杀（ひっちつ）攻击：玛尔洛奈的通常攻击是十分可怜的，便她必杀技的攻击力却可达到一般攻击的几十倍

甚至上百倍，再配合以强力的魔法道具，即便是大魔王也都可以轻松击败了，原来作救世主也是蛮容易的嘛！

其实在中级阶段，已经常可能遇到扮成平民的王子在城中闲逛了。而在高级阶段，由于名声值的暴涨，通常可以被允许象串门一样进入王宫，直接拜见国王、王子和各位骑士。这样在提高与王友好度的同时，尚有机会使王国最强骑士成为伙伴。通过带不同伙伴去东方的古城，便可以取得不同的究极装备。然而就在玛尔洛奈的事业如日中天时，她的好友希雅却得了重病，看来只有造出传说中的究极回复药来，才能打消她前往天堂的念头。这该如何是好呢？

玛丽之究极炼金讲座



成为一名炼金术士的唯一标准，便是制造出由四属性究极道具合成的光属性"贤者之石"了。这四种究极道具是：

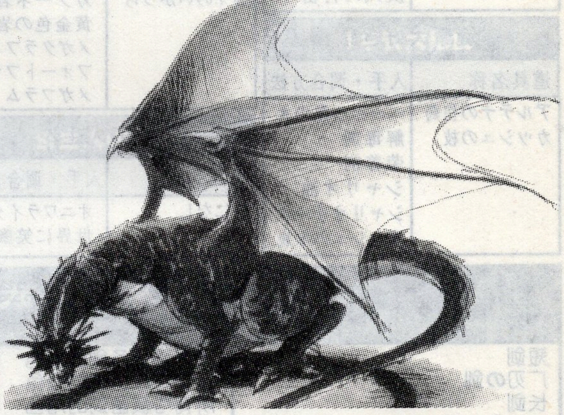
1. 水属性究极道具——精灵之泪(精灵のをみだ)：当希雅患病后，应该去图书馆请教那位神秘老人，他会传授玛尔洛奈制造究极回复药的方法。用它将希雅医好后，便会获得被当作谢礼的精灵之泪了。
2. 火属性究极道具——火龙之舌：非常简单，只要去北山上杀死当地的恶霸——喷火巨龙，就可以把它的口条割下来。
3. 风属性究极道具——芳香剂(アロママテリア)：需要四种道具：虹色圣水、黄金色之岩、盐、中和剂(赤)便能制造。
4. 土属性究极道具——ドンケルハイト(奇异的暗之花)：每年的6月18日，在萨鲁布鲁格都会有日食发生(之前酒场会有告示贴出)，界时天地间将黯然无光，而这种喜爱黑暗的美丽红花也只有在那时才能在附近的森林中见到。

另一个对结局有影响的标准，是工作间的整洁程度。其实这也不难，只要多做几把活扫帚(生きてるホウキ)，就可以把房间打扫得窗明几净。不过要注意，它的寿命并不长，隔几个月便要做些新的出来。

好了，相信具备了这些条件的笨玛丽，在玩家的调教下已经可以成为一名优秀的炼金术士了。

登场BOSS介绍

トラゴン・フランブファイル



出现地点：ウイラント山

出现条件：在酒馆中听到有关它的情报，前往ウイラント山由30%的可能出现。

攻击特征：攻击力120的全体火攻击、单体直接攻击、攻击20的全体地震攻击，以上三种攻击模式会反复使用。对付它要选用魔法防御高的角色，HP最好在150以上。

HP	物理攻击力	物理防御力	魔法攻击力	魔法防御力	素早	经验值	银货	得到的道具
800	80	60	30	80	65	99	1000	火龙のキバ 火龙の舌

ジン・ヴィルベル



出现地点：ストルデルの泷

出现条件：在ストルデルの泷长期活动，它便会出现。

攻击特征：以单体攻击魔法为基本，因其攻击猛烈，所以战斗时应注意恢复体力。

HP	物理攻击力	物理防御力	魔法攻击力	魔法防御力	素早	经验值	银货	得到的道具
500	70	50	50	50	60	99	0	泷つぼのしずく 金色の鮭

魔人・ファーレン



出现地点：エアフォルクの塔最上层

出现条件：名声值300以上，去酒馆听到情报，前往エアフォルクの塔。

攻击特征：全体和单体攻击魔法共3种、毒与睡眠效果的间接魔法。我方HP150以下时便要注意恢复。

HP	物理攻击力	物理防御力	魔法攻击力	魔法防御力	素早	经验值	银货	得到的道具
999	65	90	80	50	70	99	500	なし

一点补充：在通关之后，最好先别急着关机，因为在游戏重新启动后，将会在OPTION中得到一些额外的服务：1. 美术馆：可以看到全部登场人物的画像及介绍，并且能用手柄操纵画面内的人物作出喜怒哀乐等各种表情，十分有趣。2. 音乐室：游戏中的所有乐曲都可以拿来欣赏了。3. 中心剧场：收集了玩家已达成的各种结尾画面。4. 游戏场：玩家在游戏中所经历过的几种MINIGAME便收集于此，真可以说是个个精采，不过种类多少则视各人成绩而定。

附表一："道具图签"揭载的道具关连知识及参考书

初级练金术讲座

道具名称	入手・调合方法
カノーネ岩星 のかけら黄金 色の岩ミステ ィカ解毒剤 ガッシュの枝 レジエン石 かご ねずみとり	アルテナの水 研磨剂

中等练金术讲座

道具名称	入手・调合方法
地底湖の溜 まり燃える 砂 星の砂	ロウ ミスティカ 蒸留水 ハチの巣 シャリオ油 天空の护符

高等练金术讲座

道具名称	入手・调合方法
フラム クラフト ぷにぷに玉	グラセン矿石 ミステイカの叶 精灵の光球 ヤドクタケ 疾风の竹笛

键康大好き！

道具名称	入手・调合方法
アルテナの伤药 カッシュの枝	ヘーベル湖の水 解毒剂 荣养剂 シャリオ油 シャリオチーズ ガッシュの木炭

世界の药草辞典

道具名称	入手・调合方法
ヤドクヤドリ ミスティカの叶 常若のリンゴ オニワライタケ ズフタフ枪の水 ヤドクタケの粉 ガッシュの木炭	ヘーベル湖の水 植物用荣养剂 ほうれんそうＳ ガッシュの枝

生命の神秘

道具名称	入手・调合方法
金色の鲑 ほう?んそうＳ 千年亀のこうら アルベリヒ	育毛剂"竹林"

火药のしくみ

道具名称	入手・调合方法
カノーネ岩 コメート原石 黄金色の岩 メガクラフト	燃える砂 フラム

オレと爆弹

道具名称	入手・调合方法
神々のいかづち	カノーネ岩 黄金色の岩 メガクラフト フォートフラム メガフラム

笑颜の人生论

道具名称	入手・调合方法
特になし	オニワライタケ 世界に笑颜を

魂の秘术

道具名称	入手・调合方法
カの素Ａ锭 カの素Ｂ锭 精神の素Ａ锭 精神の素Ｂ锭 常若のリンゴ 知识の目药 生きてるホウキ 不老长寿の药	アルテナの伤药 生きてるナワ

むくつけき大男

道具名称	入手・调合方法
荣养剂	カの素Ａ锭 カの素Ｂ锭 精神の素Ａ锭 精神の素Ｂ锭

太阳の神话

道具名称	入手・调合方法
星の砂 精灵の光球	星のかけら 太阳の首饰り 神々のいかづち

奇迹の医学书

道具名称	入手・调合方法
特になし	アルテナの伤药 エリキシル剂

メディアの森

道具名称	入手・调合方法
特になし	しびれ药 ズフタフ枪の水 ヤドクタケの粉 マヒコロリ

暗の生き物たち

道具名称	入手・调合方法
アルベリヒ 妖精の羽	地底湖の溜まり 金色の鲑 失われた果实 常若のリンゴ ドンケルハイト

おまじない百科

道具名称	入手・调合方法
泷つぼのしずく 湖光の结晶	星のかけら 星の砂 アルベリヒ

贵族たちの生活

道具名称	入手・调合方法
太阳の首饰り	コメート ミスティカティ

イングリド文书

道具名称	入手・调合方法
特になし	虹色の圣水 知识の目药 时の石版 不老长寿の药 千年亀のこうら

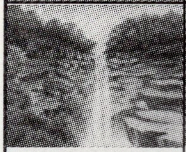
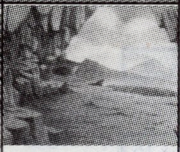
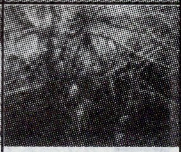
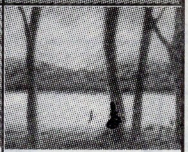
ドルニエの理论

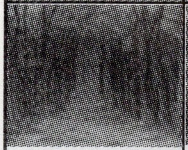
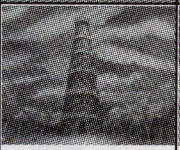
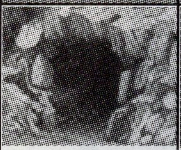
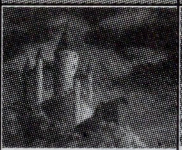
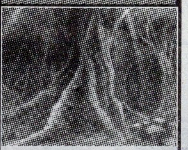
道具名称	入手・调合方法
エリキシル剂 ドンケルハイト 不老长寿の药	液化溶剂 生きてるホウキ アロママテリア

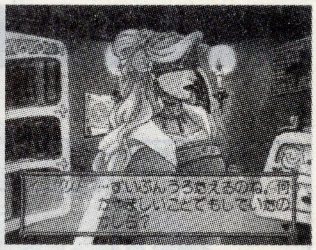
附表二：武器防具一览表

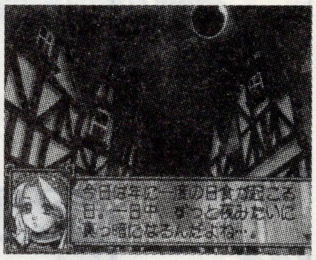
武器・防具名	装备可能者	装备效果
短剑	所有可装备剑的角色	物理攻击力＋5
广刃の剑	所有可装备剑的角色	物理攻击力＋10
长剑	所有可装备剑的角色	物理攻击力＋20・素早－5
グラセン钢の剑	所有可装备剑的角色	物理攻击力＋20
白银のつるぎ	所有可装备剑的角色	物理攻击力＋35
リヒト・ヘルツ	所有可装备剑的角色	物理攻击力＋30
盗贼の剑	シュワルベ专用	物理攻击力＋5・素早＋10
圣骑士のつるぎ	エンデルク专用	物理攻击力＋20・魔法攻击力＋5
长枪	ハレッシュ・クーゲル	物理攻击力＋10・素早－3
ズフタフ枪	ハレッシュ・クーゲル	物理攻击力＋15
グラセン枪钢の枪	ハレッシュ・クーゲル	物理攻击力＋20
ドライツァク	ハレッシュ・クーゲル	物理攻击力＋30
木の杖	マリー・クライス	物理攻击力＋2・魔法攻击力＋3
グラセン钢の杖	マリー・クライス	物理攻击力＋20・魔法攻击力－5
星と月の杖	マリー专用	魔法攻击力＋30・魔法防御力＋5
传说の杖	マリー专用	名声＋200(装备中)
はたき	シア专用	物理攻击力＋2
高级はたき	シア专用	物理攻击力＋10
冒险者の服	全员装备可能	物理防御力＋3
皮よろい	全员装备可能	物理防御力＋6
プレート	マリー・シア・クライス以外	物理防御力＋10・素早－4
グラセン钢の铠	マリー・シア・クライス以外	物理防御力＋20・素早－5
白银の铠	エンデルク・ハレッシュ・クーゲル	物理防御力＋30・素早－15
アルムフェーダ	エンデルク・ハレッシュ・クーゲル	物理防御力＋25・魔法防御力＋5

附表三：冒险的发生条件以及入手道具・事件

ストルデルの滝	ヴィラント山	メディアの森	エルフィン洞窟	へーベル湖
				
从酒馆的男子处随机可以听到有关情报。	从酒馆的男子处随机可以听到有关情报。	在附近森林冒险两次以上便可从酒馆的男子处得到有关情报。	在ヴィラント山冒险一次以上便可从酒馆处得到有关情报。	最初就可以前去，不需得到特殊情报。
（夏季） 金色の鮭 1 ミステイカ 7 ガッシュの枝 7 レジエン石 6 （冬季） ミステイカ 7 滝つぼのしずく 1 ガッシュの枝 5 レジラン石 6	（夏季） カノーネ岩 9 コメート原石 3 グラセン矿石 1 黄金色の岩 3 （冬季） カノーネ岩 9 コメート原石 3 グラセン矿石 1 黄金色の岩 3	（夏季） ニューズ 5 ヤドクヤドリ 2 竹 2 ハチの巣 4 うに 4 ヤドクダケ 5 （冬季） コューズ 4 ヤドクヤドリ 1 常若のリンゴ 1 うに 4 ヤドクダケ 4 妖精の羽 1	（夏季） カノーネ岩 8 地底湖の溜まり 6 コメート原石 2 フェスト 4 （冬季） カノーネ岩 8 コメート原石 2 アルベリヒ 1 フェスト 4	（夏季） へーベル湖の水 9 ミステイカ 6 魔法の草 5 ズフタフ枪の草 2 （冬季） へーベル湖水 9 ミステイカ 3 魔法の草 5 湖光の结晶 1

近くの森	エアフォルクの塔	マイヤー洞窟	ベルセンブルグ城	妖精の森
				
最初就可以前去，不需得到特殊情报。	マリー名声达到 300 以上，在酒馆中得到情报。	听到关于盗贼团的ウワサ的情报，然后去酒馆得到详细情报。	从酒馆的长客处随机得到有关情报。	妖精前来工房拜访，得到“妖精的腕轮”便可前去。
（夏季） ニューズ 3 オニワライタケ 2 うに 3 魔法の草 5 ズフタフ枪の草 2 （冬季） ニューズ 2 オニワライタケ 2 うに 3 魔法の草 3	（战斗对手） 2F/ぷにぷに 3F/エルフ 4F/カマキリ 5F/ガーゴイル 6F/ファーレン （事件） 请参看附表七。	（战斗对手） 资贼团の头领・シュワルベとその一味 （事件） 请参看附表七。	（战斗对手） 无 （事件） 请参看附表七。	（战斗对手） 无 （事件） 请参看附表七。



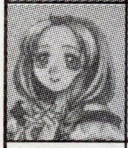








附表四：可雇佣的冒险者特征

シア	ルーウエン	ミユー	ハレッシュ	クーゲル	クライス	ナタリエ	キリー	シユワルベ	エンデルク
									
～LV.24：单体攻击，攻击力 30。 LV.25～：单体攻击，攻击力 200。	～LV.24：3回合攻击力蜇升 5。 LV.25～：3回合我方全员攻击力提升 8。	～LV.24：单体攻击，攻击力 25。 LV.25～：单体攻击，攻击力 30。	～LV.24：纵一列全体攻击，攻击力 15。 LV.25～：纵一列全体攻击，攻击力 30。	～LV.24：纵一列全体攻击，攻击力 15。 LV.25～：纵一列全体攻击，攻击力 25。	～LV.24：魔法单体攻击，攻击力10。 LV.25～：攻击敌 3 人，攻击力 15。	～LV.24：两次攻击同一敌人。 LV.25～：四次攻击同一敌人。	～LV.24：单体攻击，攻击力 35。 LV.25～：单体攻击，攻击力 40。	～LV.24：单体攻击，攻击力 50。 LV.25～：单体攻击，攻击力 60。	～LV.24：单体攻击，攻击力 30。 LV.25～：单体攻击，攻击力 40。

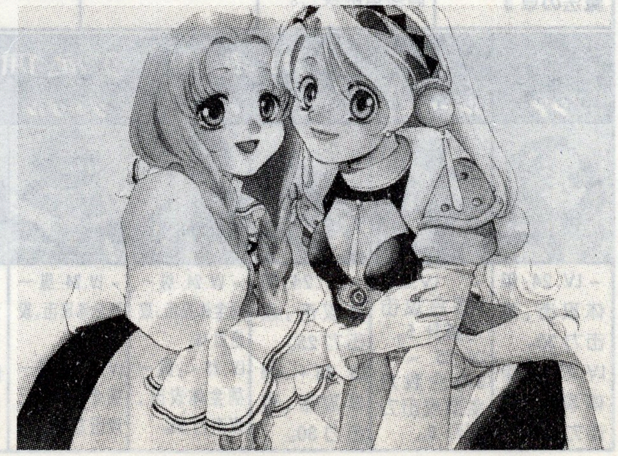
附表五：贤者石调合一览表

- エリキシル剤
  - ミスティカティ×2
    - ミステイカの业×2
      - ミスティカ×16
      - ぷにぷに玉×8
      - 中和剂(绿)×8 — 魔法の草×16
    - ガッシュの木炭×8
      - ガッシュの枝×8
      - 中和剂(赤)×8 — カノーネ岩×16
      - 燃える砂×8 — カノーネ岩×8
    - 中和剂(青)×4 — ヘーベル湖の水×8
    - 蒸留水×16 — ヘーベル湖の水×32
  - アルテナの伤药×2
    - アルテナの水×6
      - 蒸留水×18 — ヘーベル湖の水×36
      - ほうれんそう×6
      - 中和剂(绿)×6 — 魔法の草×12
    - シャリオ油×10 — シャリオミルク×10
    - 中和剂(绿)×2 — 魔法の草×4
    - 荣养剂×6
      - 蒸留水×24
      - オニワライタケ×18
      - 中和剂(青)×16 — ヘーベル湖の水×32
  - ガッシュの木炭×5
    - ガッシュの枝×5
    - 燃える砂×5 — カノーネ岩×5
    - 中和剂(赤)×5 — カノーネ岩×10
  - 中和剂(青)×3 — ヘーベル湖の水×3

- 贤者の石
  - アロマテリア×1
    - 虹色の圣水×1
      - コメート×1
        - 中和剂(赤)×1 — カノーネ岩×2
        - 研磨剂×3 — フエスト×3
        - コメート原石×3
      - 液化溶剂×1
        - ロウ×3
          - ハチの巣×3
          - 燃える砂×3 — カノーネ岩×3
          - 中和剂(绿)×3 — 魔法の草×6
        - 地底湖の溜まり×3
    - 黄金色の岩×1
    - 盐×1
    - 中和齐(赤)×1 — カノーネ岩×2
  - 精灵のなみだ×1
  - ドンケルハイト×1
  - 火龙の舌×1

附表六：妖精的工作内容与赁金

色	赁金	仁事内容作业
黑	20	以マリ一的 1/7 的速度采取作业。
茶	60	以マリ一的 1/7 的速度调合・采取作业。
赤	100	以マリ一的 1/6 的速度调合・采取作业。
橙	140	以マリ一的 1/5 的速度调合・采取作业。
黄	180	以マリ一的 1/4 的速度调合・采取作业。
绿	220	以マリ一的 1/3 的速度调合・采取作业。
青	260	以マリ一的 1/2 的速度调合・采取作业。
绀	300	以マリ一と同速度调合・采取作业。



附表七：事件内容一览表

事件名	事件内容	发生条件
ルーウエン・フイルニール	在酒场与冒险者ルーウエン相会。	初次前往酒场便会发生，之后便可雇佣他。
キルエリツヒ・ファグナー	在酒场与女骑士キリー相会。	在街市上听到女骑士的消息后10天至190天间随机发生，之后便可雇佣。
ならず者たちの巢	与盗贼团首领ジユワルベ作战。	前往マイヤー洞窟便发生，胜利后洞窟会从地图上消失。
更生したならず者	ジユワルベ在工房出现。	上一事件30天后在工房发生，之后可雇佣他。
招かれざる客	优等生クライス在工房出现。	名声值达到20以上，在殿堂看成绩时随机发生。
太阳が消えるとき	发生日食，大地陷入黑暗。	每年6月18日发生，这一天可前往附近森林去取ドンゲルハイト。
冒险者への倾倒	イングリト先生提出冒险忠告。	当第50次冒险归来后的10天左右在工房发生。
冒险者への转身	イングリト先生再度提出冒险忠告。	当第100次冒险归来后的10天左右在工房发生。
怪盗デア・ヒメル	フレア拜托守护宝石。	接受委托时交谈两次以上，之后10天至6个月间发生。
仕事纳め	将再现的怪盗デア・ヒメル抓获。	上一事件10天至6个月间在酒场发生。
仕事始め	デア・ヒメル成为冒险者。	上一事件后10天间在工房发生，之后便可雇佣他。
二人の男1	在街市与ブレドルフ王子会面。	第二年的9月1日，前往工房以外的场所时随机发生。
二人の男2	再次与ブレドルフ王子会面。	上一事件后前往工房以外的场所时随机发生。
认むられし者	イングリト先生在图书馆赠与暗唱之卡。	等级达到8，名声值达到150以上时在工房发生。
夏の幻影	与シア在夏日之夜出行。	在酒场阅读墙纸后，每年8月15日在工房发生，但シア不能染病。
バンブスロア・前编1	从武器屋接受育毛剂调和的委托。	名声值达200以上时，与武器商在店内单独交谈时发生。
バンブスロア・前编2	听取有关育毛剂调和的事项。	上一事件后前往武器屋。
バンブスロア・中编	作为育毛剂的环理得到星与月之杖。	上一事件10日后在工房发生。
バンブスロア・后编	育毛剂失效。	上一事件后前往武器屋便发生。
新たなる出会い	从妖精处得到妖精之腕轮。	将等级为3的宝物调和成功后10天左右在工房发生。
森の恵み1	妖精访问工房。	上一事件后约30天后，在偶数月的6至9日于工房随机发生。
森の恵み2	妖精再次访问工房。	上一事件后在同样条件下有可能多次发生。
Enduring renewal 1	妖精对工房扫除进行访问。	上一事件后在积数月的6至9日于工房随机发生。
Enduring renewal 2	妖精对工房扫除再次进行访问。 、	上一事件后在同样条件下有可能多次发生。
光の讨伐队	王室骑士团出发讨伐怪物。	每年3月30日或9月30日在工房发生，エンデルク成为同伴且シア不能染病。
隐された部屋1	看到校长前往图书馆。	名声值达400以上时，持有暗唱之卡前往图书馆时发生。
隐された部屋2	校长在图书馆中消失。	上一事件后连续发生。
隐された部屋3	在图书馆中发现隐藏房屋。	上一事件后调查图书馆最深处的书架时发生。
隐された部屋4	在隐藏房屋与校长相遇。	上一事件后进入隐藏房屋时发生。
友情は何よりも固く・前兆1	在殿堂入口与シア相遇。	名声值达400以上时，第3年5月13日以后前往殿堂便会发生。
友情は何よりも固く・前兆2	与シア作出约定。	上一事件10日后在工房随机发生，条件是シア不能成为同伴。
友情は何よりも固く・前编	シア病情恶化。	上一事件后3日至30日间在工房发生。
友情は何よりも固く・后编	给シア送去药剂。	上一事件后将药剂送往シア家便可发生。
友情は何よりも固く・完结编	シア对送药的还礼。	上一事件后10日左右在工房发生。
纺け记忆の糸を	在国王生日会上与王子相遇。	“二人の男2”发生二次后，于5月23日只要シア不染病会在工房发生。

（以下事件见下页）

事件名	事件内容	发生条件
二人の男・3	从王子处得到通行许可证。	上一事件发生10日后前往城中便会发生。
魔の旋律・前编	武器商想要得到美声之药。	名声值100以上时在第3年的2月10日至20日间前往工房便会发生。
魔の旋律・后编	武器商被放逐。	上一事件后在2月21日至3月11日间前往武器屋便会发生。
真夜中の呼び声・前编	夜晚受到妖精之树的呼唤。	从第一年的5月5日以后在工房中随机发生。
真夜中の呼び声・中编	再次受到妖精之树的呼唤。	上一事件10日后持有植物营养剂便会在工房发生。
真夜中の呼び声・后编	从妖精之树处得到迷之果实。	上一事件10日后在工房发生。
复旧－Rache－	了解到キリー憎恨魔人的理由。	キリー成为同伴时，与魔人遭遇便会发生。
ドラゴンスレイヤー	エンデルク讨伐火龙。	エンデルク成为同伴时，与火龙遭遇便会发生。
バーゲンセール！	殿堂中的商品全部半价。	与アウラ交谈以后，每年3月8日至9日前往殿堂便会发生。
小间使い	受到王子制作宝物的委托。	"二人の男 3"发生30天后在工房随机发生。
两亲の面影	ルーウエン出发旅行。	第5年12月1日以后与ルーウエン友好度若在95以上而他仍未成为同伴时便会随机发生。
バラが消える日	キリー回到魔界。	打倒魔人后，在第5年的12月1日以后与キリー的友好度在75以上时随机发生。
追忆	在梦中回想贤者之石。	在调和机械药、长生不老药、治病药的10天后随机发生。
アイテム图鉴	终于完成宝物图鉴。	完成所有宝物的调和后便会在工房发生。
运命の1カ月前	毕业考试结束。	在第5年的8月1日至19日之间于工房发生。
古代の荣华に思いを驰せて・1	在ベルゼンブルグ城得到白银之剑。	等级达到13，且ミユー成为同伴时随机发生。
古代の荣华に思いを驰せて・2	在ベルゼンブルグ城得到闪亮之剑。	等级达到13，且キリー成为同伴时随机发生。
古代の荣华に思いを驰せて・3	在ベルゼンブルグ城得到强攻之矛。	等级达到13，且ハレツシユ成为同伴时随机发生。
古代の荣华に思いを驰せて・4	在ベルゼンブルグ城得到白银之铠。	等级达到13，且クーゲル成为同伴时随机发生。
古代の荣华に思いを驰せて・5	在ベルゼンブルグ城得到坚强之铠。	等级达到13，且エンデルク成为同伴时随机发生。
古代の荣华に思いを驰せて・6	再次前往ベルゼンブルグ城一无所获。	以上5项事件后发生。
日の目を见るものたち・1	前往のみの市由ルーウエン购买宝物。	ルーウエン的友好度最低时，每年6月28日至30日若シア不染病便会在工房发生。
日の目を见るものたち・2	前往のみの市由ハレツシユ购买宝物。	ハレツシユ的友好度最低时，每年6月28日至30日若シア不染病便会在工房发生。
日の目を见るものたち・3	前往のみの市由クーゲル购买宝物。	クーゲル的友好度最低时，每年6月28日至30日若シア不染病便会在工房发生。
日の目を见るものたち・4	前往のみの市由シユワルベ购买宝物。	シユワルベ的友好度最低时，每年6月28日至30日若シア不染病便会在工房发生。
日の目を见るものたち・5	前往のみの市由ナタリエ购买宝物。	ナタリエ的友好度最低时，每年6月28日至30日若シア不染病便会在工房发生。
日の目を见るものたち・6	前往のみの市由ミユー购买宝物。	ミユー的友好度最低时，每年6月28日至30日若シア不染病便会在工房发生。
ねずみ	食用调和宝物ねずみ。	玩过迷你游戏后，第二年9月1日以后随机发生。
兄弟1	了解到酒场的大叔与グーゲル之间的关系。	名声达到250以上，与クーゲル友好度在55以上，而他未成为同伴时在工房发生。
兄弟2	送给グーゲル和解之药。	上一事件后，持有和解之药"世界の笑颜"时在工房发生。
男の约束・前编	ハレツシユ拜托寻找火龙之キバ。	前往ヴィラント山，与ハレツシユ友好度在65以上而他未成为同伴时发生。
男の约束・后编	得到火龙之キバ后ハレツシユ再次来访。	上一事件后得到火龙のキバ后，在工房发生。
とっても寒いのよ・前编	ミユー前来拜托制造耐寒的宝物。	与ミユー的友好度在55以上，于12月1日至2月30日间发生。
とっても寒いのよ・后编	宝物开发成功。	上一事件后，调和出"太阳の首饰"时在工房中随机发生。
妹弟・前编	了解到殿堂的售货员アウラ与クライス的关系。	"兄弟2"事件20日后，与アウラ交谈5次以上且受到クライス的访问时，再与アウラ交谈便会发生。
妹弟・后编	将和解之药"世界之笑颜"送给アウラ收到还礼。	上一事件后，带着"世界の笑颜"与アウラ交谈便会发生。



正义之纹章 2

机种:PS　类型:SLG　厂商:YANOMAN　AMAX　媒体:CD-ROM

责编/BLUE

故事背景

距离上一集的故事八年之后，帝国元老院中的实力派グルナレイム族宣布将各自治洲的"独立体制"取消并实行军管。与此同时，アルカディア共和国发生了内乱，分裂为东西两部。在东方的阵营中有一支名为ホワイト＝サージ的特种部队，他们奉命去执行一次特殊任务，于是一场旷日持久的大战便由此揭开了序幕……

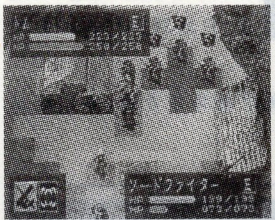
SECTION 1

这一天，主角接到上级的命令去破坏封印，但是主角也知道封印破坏之后会造成战争的爆发，所以对此次行动表示困惑。最终，还是因为难以违抗命令而踏上了征程。

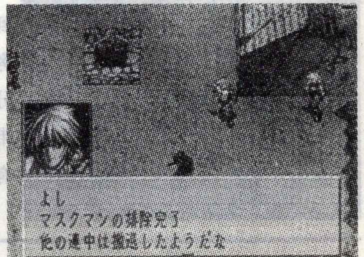
BATTLE 01

胜利条件:在所有民居被烧毁之前消灭敌人。

OPM 值:完成条件——80/敌全灭——50



这是玩者所经历的第一关，首先应让我方队伍向上方稍做移动，以便把敌人吸引下来。攻击的目标应该集中在三个蒙面人身上，因为只有消灭他们才算真正完成这一关的要求。虽然其它敌人也可顺手除掉，但一定要留下一到两名，否则OPM值就会降低。トム的范围攻击可以大派用场，而主角则以近身攻击为主。

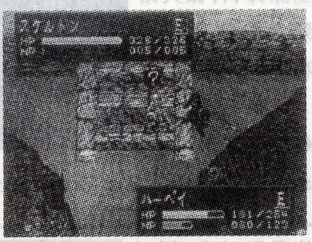


战况：主角完成了救助小村的任务之后，回到了军营中。稍作休息后，又接到了新的命令，于是再度出发。

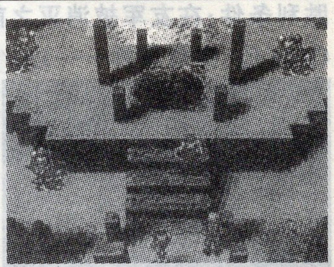
BATTLE 03

胜利条件:让主角到达封印旁边并将其破坏。

OPM 值:完成条件——100/敌全灭——不可能



我方部队最开始会被分成两个部分，主角一人在右方，其它人在左方。根据这一情况，应让左方的同伴尽量把敌人吸引过去，右方的主角便可趁机尽量向上移动。冲上石阶之后，消灭守在封印旁边的ウイザード，然后停在封印旁边，这样便算完成了任务。

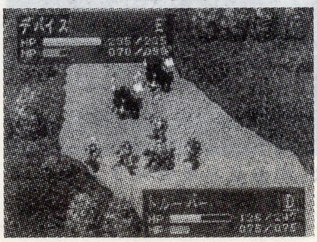


战况：完成任务之后，队伍得到了总部的命令，原来他们已被解任而且将不再获得增援。变成游击队的主角等身在异乡，孤立无助，今后他们只有依靠自己的力量才能重归故土。

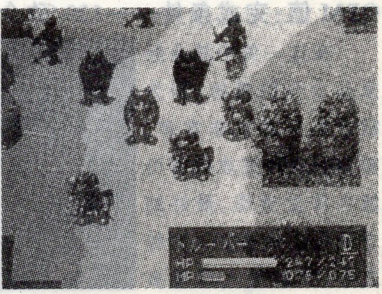
BATTLE 04

胜利条件:打败バート，抢得运输机逃脱。

OPM 值:完成条件——不可能/敌全灭——不可能



这一关是一定要输的，所以行动时也不需要经过太多的考虑，只要将部队向上移动，与敌人短兵相接便可。首先要消灭的是敌人的弓箭手和骑兵，将他们消灭之后便要去吸引バート的注意力。待バート走下来向众人攻击便可大功告成了，他的实力极强，将众人一举打败，这是情节所规定的，所以不必惊慌。



战况：主角等被打昏在地，成了俘虏。他们被带到了敌方的营地，等待他们的将是什么呢？

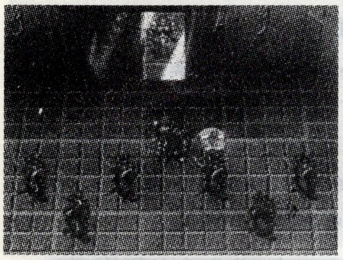
SECTION 2

主角等被关在了牢房之中，经过与バート协商，双方均同意以一场模拟战的胜负来决定主角等的命运。只要主角得胜，他不但不用去战俘营更可成为该国的特种部队。

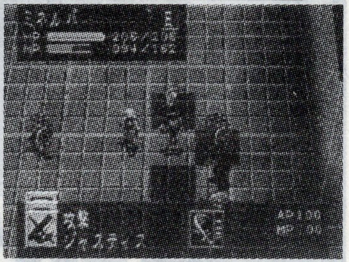
BATTLE 01

胜利条件：敌全灭。

OPM 值：完成条件——100/敌全灭——100



在这一关中的敌人总共有七个，最令人头痛的是后面的骑兵。我方同伴应选择一个适当的位置排好阵势，等敌人进入射程范围再进行攻击。因为目前同伴数量还比较少，所以当 HP 快要耗尽时，便应尽快将之撤离，只要留得一口气在，说不定会在后面的战斗中起到非常重要的作用。

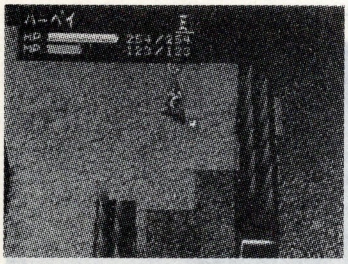


战况：在这里的战斗结束之后，主角总算闯过了第一关，但要取得自由并不是那么容易，后面将接受更严峻的考验。

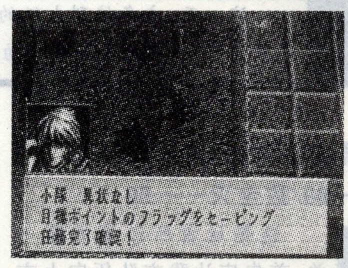
BATTLE 02

胜利条件：任一名同伴到达军旗旁。

OPM 值：完成条件——100/敌全灭——0



此次的胜利条件是到达地图右方的军旗旁，所以应让我方队伍分为两支，一支由主角带领以主力阵容吸引所有敌人的注意力，将他们引入自己的攻击范围以便聚而歼之；而另一支队伍只要一人便足够了，该同伴应是行动力最高的，给他装备些恢复道具，不必过多的参入战斗，只要尽速到达军旗旁便可以了。

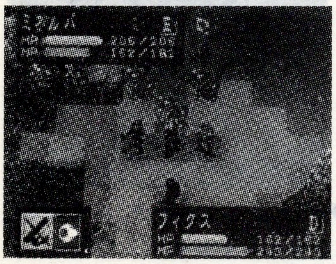


战况：通过了考验，主角等终于获得了自由。他们被派到前线，为 99 混合部队作战。

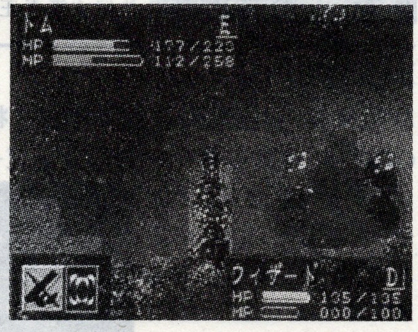
BATTLE 03

胜利条件：在友军被消灭之前到达控制塔的正门。

OPM 值：完成条件——120/敌全灭——80



战斗一开始，友军部队分成 3 部分作战。为了避免全部被敌人消灭，我军应以其中的一部为目标进行援救，最好是选择前方正与敌人缠斗的友军，将四周的敌部队消灭然后便向右方移动。只要将拦路的敌兵和门卫除掉，再派人站到大门前便告成功。



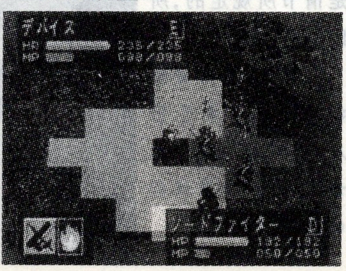
战况：我军占领了航空控制塔，大家便乘飞空艇向北部山区进发，下项任务将更为艰险。

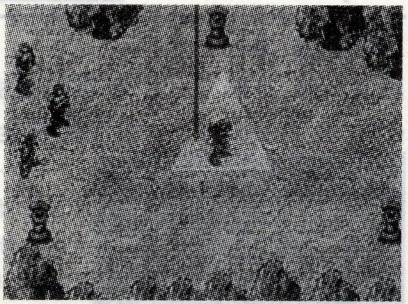
BATTLE 04

胜利条件：我方同伴到达地图下方的灯前。

OPM 值：完成条件——120/敌全灭——0

在这一关中战斗起来是十分困难的，因为敌方的弓箭手非常多，被他们进行围攻很有可能会深受重伤。最好的方法是让我军进入树林之中，并将敌人尽量多的吸引过来，同时让行动力最高的ミネルバ(兵种为超兽骑乘兵)向灯移动。



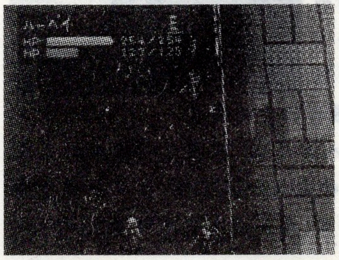


战况：当走过了三盏灯后，トム从天而降，他利用魔法将剩余的敌人全部消灭，之后众人进到城中去解救夕才7世。

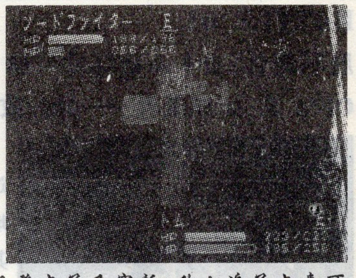
BATTLE 05

胜利条件：保护タオ7世走到地图右上角。

OPM值：完成条件——120/敌全灭——80



タオ7世会一直向地图的右上角行动，我方同伴待机的时候千万不能挡住他的去路，否则被敌人赶上来就很有可能失败。我方成员应在木制走廊中与敌人展开战斗，因为敌人需要登上台阶，所以我方便可待其比较集中时加以攻击。需要注意的是敌方的弓兵以及带有毒属性攻击的步兵。

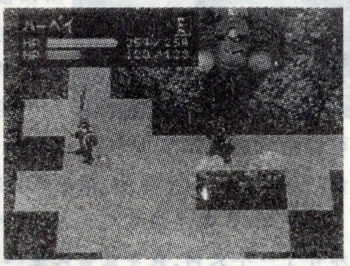


战况：大家逃出后又登上了飞空艇，敌人追了上来可飞空艇却因故障而无法起飞，为了争取时间排取故障，主角等便只有在飞空艇前阻住追兵。

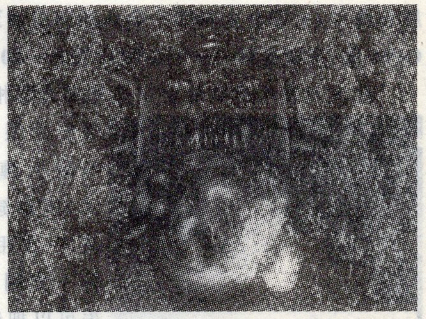
BATTLE 06

胜利条件：守卫至飞空艇修理完毕。

OPM值：完成条件——80/敌全灭——不可能



在这一关里会有大量的敌人出现，将其全灭是不可能的。所以玩者在进入本关之前应为主角等装备恢复道具，与敌人边走边战，可以吸引着敌人随自己的行动而作出迎击，只要玩者能坚持七个回合，飞空艇便会修好。注意最好不要将敌人击毙，否则又会有新的敌人上来补充。



战况：トム利用魔法将卡住飞空艇的树木烧毁了，飞空艇恢复了正常，于是众人便乘它安然反回。

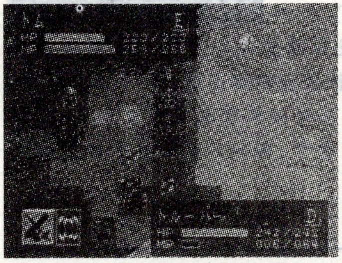
SECTION 3

经历了初次考验的主角等人得到了司令部的赏识，他们将被委派以更重要的任务。作为一支精锐的部队，他们便以前锋的身份投入到大战之中。

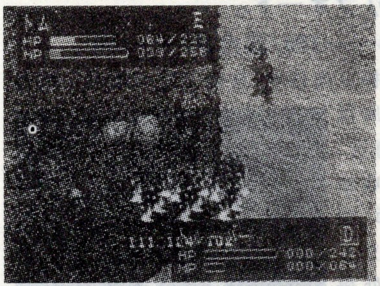
BATTLE 01

胜利条件：敌全灭。

OPM值：完成条件——110/敌全灭——110



这一关的难度是比较低的，要点在于我方成员的分布，也就是说应注意到各成员火力范围的特点。可以利用左方的树林，尽量将敌人吸引过来，然后便集中力量将其消灭。比较难对付的敌人是骑兵和弓箭手，应首先将其剪除，至于步兵方面则不成问题。



战况：在完成了这次任务之后，司令部接到了友军的求救信号，于是便派主角率同伴出发，迎击敌人。

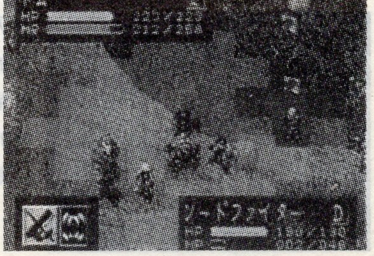
BATTLE 02

胜利条件：令义勇军士兵在被全灭前到达地图的左边。

OPM值：完成条件——100/敌全灭——80

在本关中需要小心对付的是敌方会使用毒魔法的テライツアート，一旦进入其攻击范围如不能将之尽快消灭的话，很容易被他的毒魔法击中，这样一来会给后面的战斗造成困难，所以将テライツアート消灭是当务之急。另外，因为要保护义勇军士兵顺利撤退（只要有一人逃生便可），所以我军要设法吸引敌人的注意力，尽量将他们引到自己的附近，先用远程攻击消耗其体力，进而便可逐个击破。

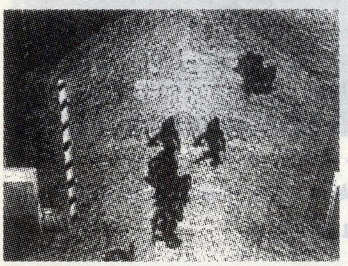
战况：敌方マリオット的高级将领クリフォード为挽回败势，决定亲自出马。我军方面因成功的保护义勇军撤退，声势及力量都大大提高了，于是司令部决定正式向マリオット反击。



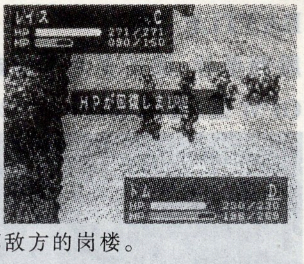
BATTLE 03

胜利条件:由トム破坏敌岗楼

OPM 值:完成条件——100/敌全灭——80



敌人会从正上方走过来,因此我军可以在地图下方步好阵势静等其进入攻击范围。当然,用来吸引敌人的同伴要放在最前面,建议选择防御力高的テバイス等。待将主动出击的敌方部队消灭之后,形势已是我强敌弱,此时便可将队伍向上推进,致于地图左上角的敌人大可不必理会,只要将大门附近的军队消灭便可以了。接下来便要由トム去破坏敌方的岗楼。



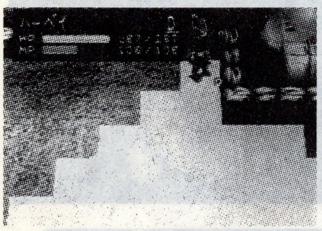
战况:トム破坏了敌人的岗楼,我军便以此处作为自己的补给战。下一个目标将是敌方的基地,但从情报中得知敌基地中是有四个炮台的,想要顺利完成任务就要一定先炸毁那些炮台才行。

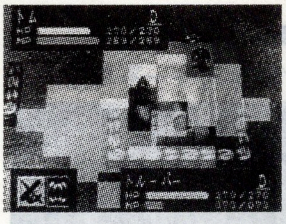
BATTLE 04

胜利条件:七回合内将四个炮台的守卫消灭。

OPM 值:完成条件——110/敌全灭——80

此次对我军成员的要求是移动力要相对较高,因为有回合的限制,所以过多的与敌人缠斗势必影响时间,所以建议大家分兵两路,一支用作吸引敌人,而另一支则去完成任务。首先可以把地图上方的两个





炮台作为攻击对象,因为守在炮台附近的敌人并不是很强,所以很快便将其收拾掉。右下的炮台可先让会远程攻击的同伴消灭守兵。此时,只剩下左下的一个炮台,我军成员便可以主力对抗其他的守兵,而分出一支部队前往左下的炮台。记住,以占领为目的,杀敌是其次。

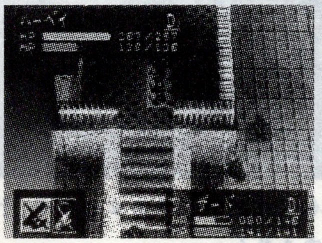
战况:占领了炮台之后,爆破队开始行动,他们将基地炸开了一个大洞,我军便由此进入到基地内部与敌将军クリフォード决战。

BATTLE 05

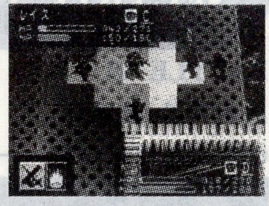
胜利条件:打倒クリフォード。

OPM 值:完成条件——150/敌全灭——100

首先队伍要向楼梯方向移动,在楼下阻截的敌人数量少而且攻击力也弱,所以只需几个回合将之消灭。登上楼梯之后要尽快收拾掉迎面而来的魔法师,然后将队伍聚集,在离クリフォード一定距离处停下。此时要将同伴的 HP



恢复,再让一名攻击力及防御力较优秀的同伴将站在クリフォード的下方机械前的两位控制员打倒,这样保护クリフォード的防护罩便会消失,此时才可向其发动真正的攻击。クリフォード的攻击范围为5格,我方成员在攻击后一定要迅速撤离,只要集中力量相信很快便能将其击败。



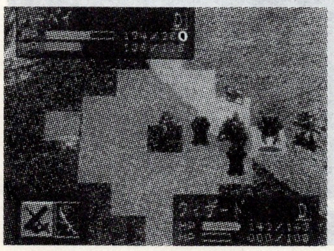
战况:クリフォード不甘心接受失败的事实,于是便以自杀来了结。我军回到营中,得知又有一支部队需要支援,于是便再度出发。

BATTLE 06

胜利条件:敌全灭且アイン不被敌人打倒。

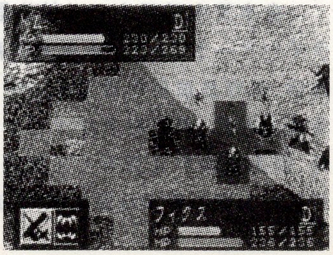
OPM 值:完成条件——100/敌全灭——80

在这一关中我军需要通过一座木桥去与在地图右方的アイン会合,上桥后敌人的骑兵及步兵都会前来堵截,此时一定要以最快的速度将之消灭。アイン是处于敌人的包围之中,虽然其攻击力非常优



秀,但如果我军不能很快到达附近的话,他也不可能支持太长时间。当然,我军的成员一旦接近围攻アイン的敌人,基本上便没有什么危险了,远程的强力攻击后接着便是作为扫尾的近身战。

战况:成功的消灭了全部敌人,アイン得救了,从此他也加入到主角的队伍中,我方也得到了一名攻击力超强的同伴,他将在以后的对 BOSS 战中起到重要作用。



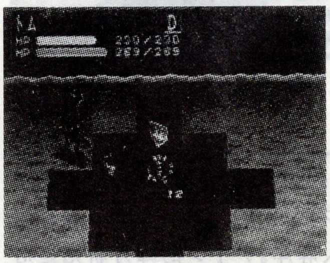
SECTION 4

我军回到营中，详细的听取了下一轮作战的内容，因为以后将是以攻略敌人设施为主要目的，所以战斗将多在建筑物内进行，所以在兵种的变更上一定要仔细思考。

BATTLE 01

胜利条件：任何一名同伴到达通风口前。

OPM 值：完成条件——150/敌全灭——0



在这一关中出现的敌人只有两种，一种为Jフィッシユ，另一种则是フロッグマン。前者平时是不动的，但只要我军进入其移动范围，他便会冲过来以自爆的形式进行攻击。后者属性为水，善于水中战斗，其弱点是惧怕火系魔法。开始时，我军是在水中，所以行动力很受限制，一定要尽快摆脱这一束缚。因为如果将所有敌人全灭是无法获得OPM值的，所以最好的方法是以大部分同伴牵制敌人，而令行动力高者迅速前往通风口，只要站到通风口前便可过关。

战况：我军冲破敌人的阻截，进入到通风口中，从此可来到リチャート・バルテユークス的办公室，并将军港使用申请书交给他。回到军营后，司令部向主角等下达了去破坏敌方大型激光炮的原子动力炉的命令。

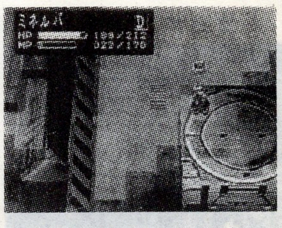
BATTLE 02

胜利条件：六回合以内将炸弹分别安装在三个动力炉上。

OPM 值：完成条件——150/敌全灭——120

在登上平台的时候，肯定会与第一批敌人短兵相接，此时要迅速将其消灭。离我军最近的两个动力炉是比较容易安放炸弹的，而困难主要在于位于右上方的动力炉。路上有敌方的キケルクゲド阻拦，其特殊攻击十分厉害，建议使用アイン和レイス相配合，向动力炉快速移动，以アイン的强力攻击迅速解决キケルクゲド，而レイス的回复魔法及优秀的移动力则可大派用场。对于右上方动力炉边的敌人可以不必理会，尽早安放炸弹才是关键所在。





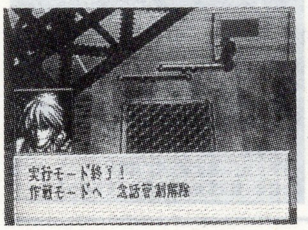
战况：动力炉被破坏了，敌人的大型激光炮便无法向我军舰队进行攻击，这样便为以后的反击作战奠定了胜利的基础。

BATTLE 03

胜利条件：トム在五回合内到达画面上方敌军舰入口处。

OPM 值：完成条件——150/敌全灭——0

开始时，队伍要向左上移动，途中会遇到敌方的骑兵部队，这时要杀开一条血路以便让トム通过。此处的技巧在于将敌人尽量多的引入我方攻击范围，然后以大面积的攻击将其击溃。敌方的ブリソナ非常讨厌，其攻击会令我方成员中毒，所以最好让アイン以一击必杀的特技在其为害之前便将之消灭掉。トム的任务便是到达上方的入口，所以路上没必要进行无谓的争斗，如果遭到敌人的攻击，可以让レイス为其回复生命值。



战况：回到军营之后，从司令部得知一支友军正处于危急之中，需要我军尽快前去援救(真是一群累赘，似乎除了主角等都是废物)。

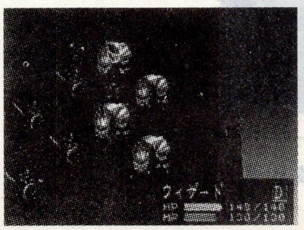


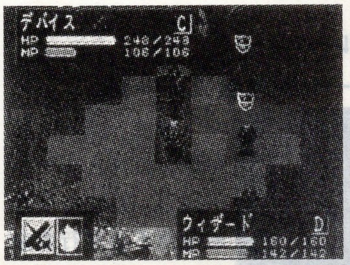
BATTLE 04

胜利条件：在レジスタンス士兵被全灭之前消灭所有敌人。

OPM 值：完成条件——150/敌全灭——120

因为要以最快的速度去援救友军，所以在兵种选择上要注重移动力。实际上，这一关的难度是比较低的，只要我军接近被围攻中的レジスタンス士兵，便可以近远程配合的攻击方法为其解围。敌人方面除了魔法师外，其他兵种攻击力都不是很高，在我军集中火力攻击下，将其全灭根本不成问题。



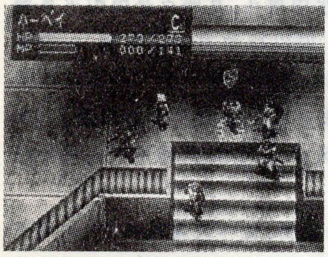


战况：被援救的友军队长ニコライ将会加入队伍成为同伴，我方也终于有了一位可进入任何地形的成员(ニコライ是鸟人)。回到军营后，司令部命令主角等去阻止敌方发射攻击卫星。

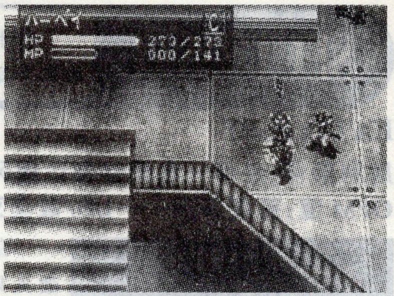
BATTLE 05

胜利条件:任何一名同伴到达发射卫星的控制台。

OPM 值:完成条件——100/敌全灭——不可能



最好的办法是集中力量登上楼梯,然后以大部分兵力吸引敌人的攻击,再派一名移动力高的同伴(如ニコライ或レイス)直接前往控制台。敌方士兵并不可怕,基本上不会给我军造成生命危胁,只要小心应付便可以了。



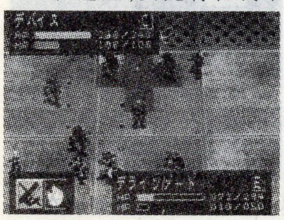
战况:打开了进入发射台的入口,我军冲入其中去阻止敌人发射攻击卫星,在那里面将会与一位非常可怕的敌人相遇……

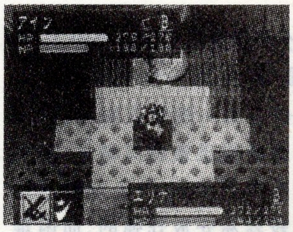
BATTLE 06

胜利条件:打倒エリナ。

OPM 值:完成条件——160/敌全灭——120

在这里,要先将在我军附近的敌方步兵消灭掉,建议仍使用テバイス和主角的范围武器。然后分兵两路,一路用于牵制并消灭エリナ左方的魔法师,而以アイン为首拥有强力攻击必杀技的同伴则要担负打倒エリナ的使命。为确保 100% 完成条件(不致于失手将其全灭),可让レイス使用 MD ジューター(兵种为后方支援兵)令普通的敌人麻库。アイン的峰月斩则是对付エリナ的最好方法。





战况:エリナ被打倒,但却没能阻止敌人发射攻击卫星。回到军营军休息后,司令部决定进一步向大陆内部推进,并且要彻底去破敌コベルドーク军的先头部队。

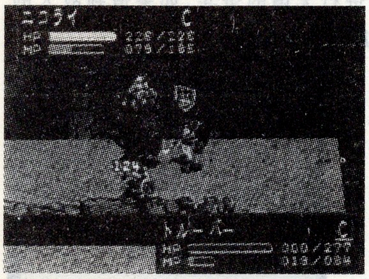
SECTION 5

我军在内陆的作战开始了,首要的敌人便是コベルドーク军。多数的战斗将在野外进行,地形较以前复杂了。

BATTLE 01

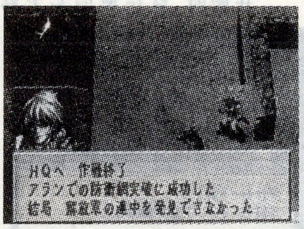
胜利条件:全员到达地图右下方的岛上。

OPM 值:完成条件——150/敌全灭——0



在这一关中有不少攻击力强的敌人,敌兵种也十分丰富,包括骑兵、步兵、弓兵和僧侣,这样其相互间的配合便会给我军的行动造成极大的困难。应付的方法是布好阵势,集中火力把来犯的敌人尽量多的歼灭。需要小心的是敌方会远程攻击的スナイパー等,不断补充 HP 是很重要的。地图右方有两个敌人不会移动,对他们可置于不顾,将所有会移动的敌人消灭便可从容的向地图右下的小岛进发。

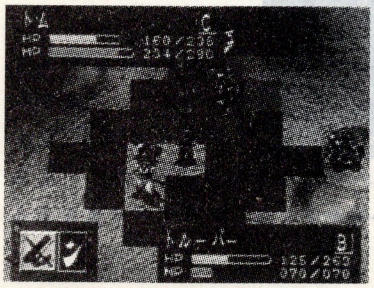
战况:我军成功的突破了敌人的防线,先回到军营休息以便迎接以后的战斗。从司令部得到命令,下一个任务将是捕捉为敌人搜集情报的间谍。



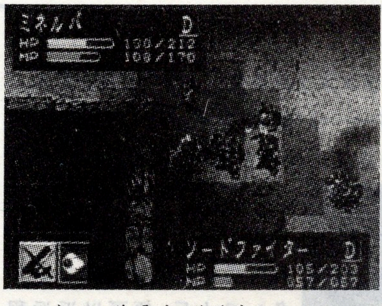
BATTLE 02

胜利条件:打倒敌トルーバー。

OPM 值:完成条件——180/敌全灭——150



在这一关中,目标仅为打倒トルーバー即可,所以有可能的话便不必进行多余的战争。地图中有三个敌方弓兵,如果不去招惹他的话他是不会动的。所以需要对付的便只有迎面冲过来的敌步兵和骑兵。待将拦路的敌人消灭之后,便可以整顿队伍,集中力量攻击トルーバー,胜利后便可过关。

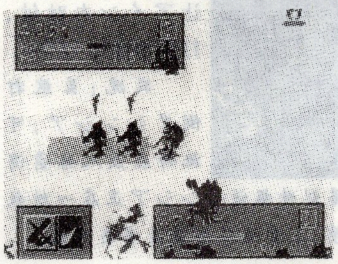


战况:终于打倒了トルーバー,不仅断绝了敌人的情报来源又救出了许多被囚禁在集中营的友军。

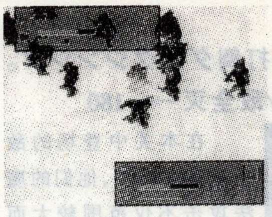
BATTLE 03

胜利条件：与トム的部队合流并将敌人全灭。

OPM 值：完成条件——180/敌全灭——150



在开始时，我军被分为两队，为确保有效的攻击敌人，所以要尽快令两队合流。敌人的部队由魔法师、弓兵、骑兵及プリゾナ组成，合流后的我方同伴要布好阵势，先以远程的大范围攻击将尽量多的敌人消灭掉，少数骑兵便容易应付多了。敌弓兵的攻击带有麻库的辅助效果，所以出阵前最好每位同伴身上都带有恢复异常状态的道具。

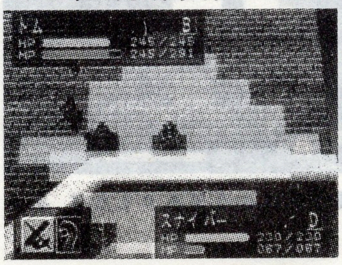


战况：回到军营，从司令部得知同盟国会议将会于明天在国会议事堂召开，而据可靠情报称，敌人会派出大型轰炸机进行轰炸，望图破坏这次会议。主角的这次任务便是担任保护工作以确保大会顺利进行。

BATTLE 04

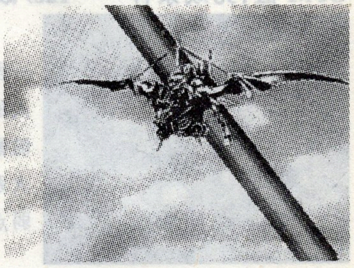
胜利条件：デバイス走至地图下方损坏的炮身前。

OPM 值：完成条件——200/敌全灭——150



炮台位于草地之上，而这些草地我军是无法在上面行走的（为什么呢?），所以要想歼灭那上面的敌人便只有依靠远程攻击了。对前来堵截的敌人战术上仍是以诱敌深入为先，待进入攻击范围之后便聚而歼之。デバイス的行动力比较低，所以在到达目标之前肯定会受到敌方的多次袭击，其他同伴的任务当然是为其护驾，待其到达炮身便算过关。

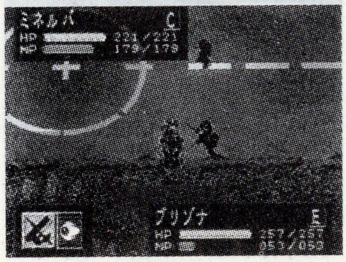
战况：デバイス利用尚未完全破坏的炮台，将前来轰炸的敌机击落（居然是用一门破炮而且不加瞄准，怎么可能一击成功呢?）。



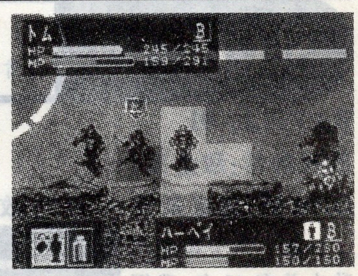
BATTLE 05

胜利条件：六回合内不让敌人进入机场。

OPM 值：完成条件——180/敌全灭——160



在本关中登场的敌人很多都会使用带有麻庫辅助效果的攻击，所以治疗的药物应每人配备一份。在六回合内没有必要费力气将敌人全灭，只要将队伍沿跑道排成一条直线，守住机场便足够了。不求有功，但求无过，能杀伤敌人当然最好，不能的话也不必穷追不舍，而レイス则要站在离战线较远的地方，当同伴被麻庫后，可由他进行恢复。



战况：在同盟会议结束后，同盟军的战斗意志更加高涨了，他们誓要将帝国推翻。

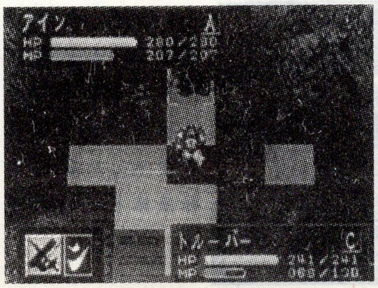
SECTION 6

这是对帝国进行大进攻的开始，战斗将比以往更加激烈。主角等通过过去的几场大战，已经变得更为成熟了。

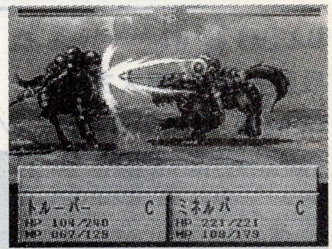
BATTLE 01

胜利条件：打倒敌传令兵。

OPM 值：完成条件——160/敌全灭——140



这一关是比较让人头痛的，因为目标是打倒敌传令兵而其行动力又是非常之高，所以并不是那么轻易便能达成条件。我军在开始行动时便要尽量向前移动，前来阻截的敌人会挡住去路，这样我方同伴便要以一部分作为“清道夫”，以开通前进的道路。行动力高的レイス（后方支援兵）和ミネルバ（超兽骑乘兵）则一往无前，レイス的任务是尽量接近传令兵后，以 MD シューター将其麻庫，这样便可使其他同伴有时间上来将其消灭。

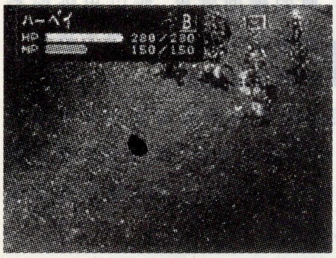


战况：帝国皇帝面对同盟军的进攻认为不可作事不理，于是决定增加各地的兵力。

BATTLE 03

胜利条件：在友军被全灭间打倒ダークシンシア。

OPM 值：完成条件——180/敌全灭——180



在本关中登场的敌人全是魔法师，他们的魔法攻击不仅范围较大而且攻击力也比较强。我军的策略应为尽量避免进入多个魔法师的攻击范围，当友军士兵进入森林之后，各同伴便要排开阵势，待敌人追来。シンシア可让アイン去对付，打倒他便可过关。

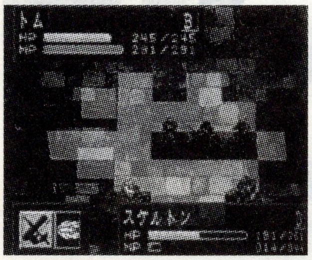


战况：虽然打倒了シンシア，可她却在众人眼前消失了。回到军营，司令部得到情报说シンシア正在一所教堂中，她手中还有几名人质，主角的任务便是前去营救。

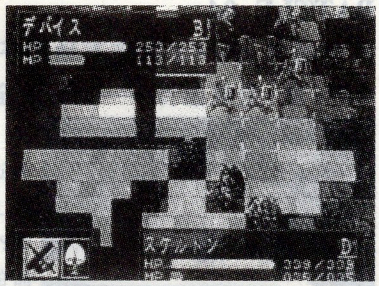
BATTLE 04

胜利条件：将ダークシンシア打倒。

OPM 值：完成条件——120/敌全灭——120



首先队伍要向上移动一段距离，然后便可等待敌人的进攻。敌方部队主要由骷髅兵组成，其弱点是惧怕火系魔法的攻击，针对这一弱点便可很快将其消灭。待收拾了这些小喽罗之后，便仍由アイン出马，以峰月斩去对付ダークシンシア。



战况：在マーシャ的帮助下，シンシア清醒过来，她摆脱了暗黑力量的支配，从此可以自由使用各种属性的攻击魔法及回复魔法，并且成为同伴。

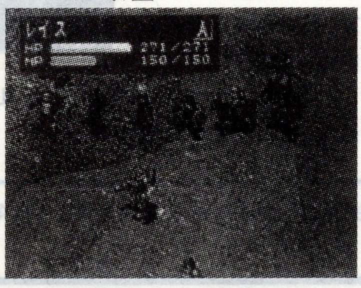
SECTION 7

回到军营后，得知帝国节节败退，同盟军以攻到帝国首都附近，于是主角等也率部向首都カタロフ进发。

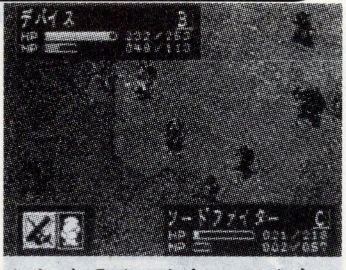
BATTLE 01

胜利条件：敌全灭。

OPM 值：完成条件——150/敌全灭——160



这一关中出现的敌人共有12名，我军仍采取老战术，以一字形的队伍向上方推进，只要敌人进入攻击范围便集中火力将其击毙。比较难应付的只有先头部队的敌弓兵及忍者，而后方的步后作僧侣基本上构不成威胁。此外要注意已方同伴不要过于密集，以免遭受来自敌方的范围攻击。

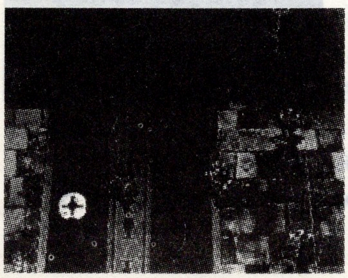


战况：待敌人都被消灭后，我军进入城内，从司令部的情报中得知，帝国魔装部队的司令官大主教藏身于城内的教堂中，于是主角便受命前去缉拿。

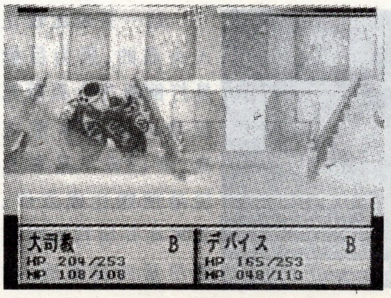
BATTLE 02

胜利条件：打倒大主教。

OPM 值：完成条件——150/敌全灭——140



在本关中登场的敌人全部都是魔法师，他们的攻击范围相当广，所以在站位上要多注意，不要过于密集或同时置身于多位魔法师的攻击范围内。因为目标是打倒大主教，所以如アイン等的强力必杀技要尽量保留。レイス仍是担任主要的回复任务，トム和シンシア的魔法攻击则要注意属性，对症下药。

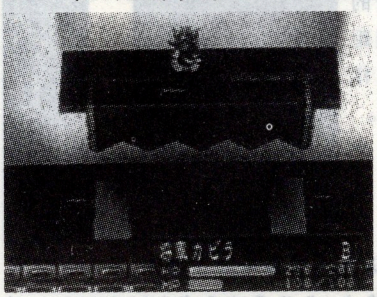


战况：捉住了大主教，又从友军处得到了帝国将军カピラ正藏身于议式堂内，于是司令部便派主角前往捕捉。

BATTLE 03

胜利条件:全员到达地图右下方的旗处。

OPM 值:完成条件——160/敌全灭——0



通过这一关的方法非常简单的,不需要作任何的攻击,只要队伍顺利到达右下方的旗处便可。虽然远处有一名敌人,但他是不会进行攻击的,如果玩者杀心太重,一定要将之消灭的话,反而会造成无法得到 OPM 值的结果,这就得不尝失了。



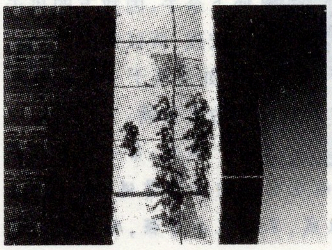
战况:发现了カビラ,当主角等正要上前捕捉的时候,他突然打开机关,将水放入议式堂内。混乱间,カビラ逃走了,主角等摆脱困境后追上了二楼。

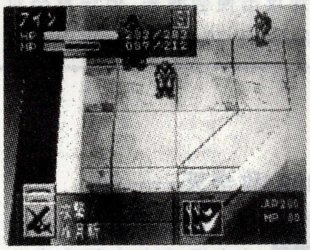
BATTLE 04

胜利条件:打倒カビラ。

OPM 值:完成条件——160/敌全灭——120

这一关中有不少从水中向我军进攻的敌人,因为己方同伴不能下到水中,所以便要引他们到岸边来,这样才能将其消灭。从陆路袭来的敌人可利用地形狭窄的特点,令其聚到一起,然后便能以范围攻击对付他们。记住最好不要把所有敌人都杀干净,因为那样的话便会少得 40 点 OPM 值,建议仍采用レイス的攻击令其麻痺,然后便不必再理会他了。集中兵力冲到カビラ身旁,打倒他便可过关。





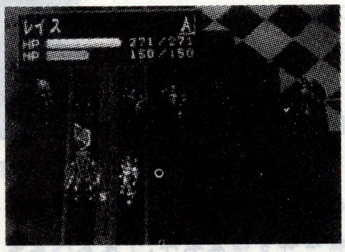
战况:帝国将军カビラ被打败了,下一个目标将是帝国皇帝。从情报中得知,皇帝藏身在地下圣堂之中,主角等立刻前往。在那里,他们遇到了帝国皇帝ザハルト及トールマン,一场大战终于展开。

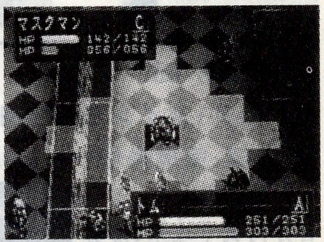
BATTLE 05

胜利条件:打倒トールマン。

OPM 值:完成条件——180/敌全灭——150

首先需要对付的是那些在第一层的魔法师和步兵,如果担心其大范围攻击会给己方部队造成不必要的损失的话,则可让レイス再度使用麻痺攻击,只要麻痺了其中几人,后面的战斗便会轻松许多。登上楼梯后便要着手策划对付トールマン,当然先要把负责补给的敌方僧侣干掉,免得以后麻烦。待负责主攻的同伴到达,要为其补好 HP 和 MP。トールマン的攻击不仅范围大,而且相当强力,有些 HP 较少的同伴可能会被一击毙命。我军集中力量使用各自的必杀技,在二到三个回合内应该可以战胜トールマン。



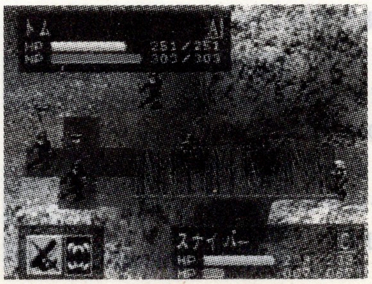


战况:トールマン作了帝国皇帝的挡箭牌,而皇帝自己则已向大峡谷方向逃走了,主角等率众遂后追赶。

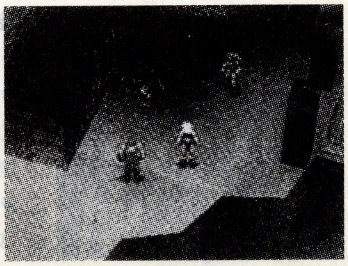
BATTLE 06

胜利条件:打倒皇帝ザハルト。

OPM 值:完成条件——180/敌全灭——150



本关中登场的敌人数量非常多,但实力并不很强。我军首先要冲到桥的对岸,尽快将守在那里的弓兵消灭,因为他们的攻击带有麻痹效果,所以留下来必成后患。皇帝ザハルト会向西逃走,但其移动范围较小,虽然我军因应付阻截部队会耗费一些时间,但仍能很快追上他。皇帝对于魔法的防御力较弱,所以我方魔法师便可向其集中攻击,别看其 HP 多达 667,几轮魔法之后他很快便倒下了。



战况:ザハルト倒在地上,当主角等上前捉拿他时,他却忽然跳起放出烟幕弹,乘众人不备逃走了。

SECTION 8

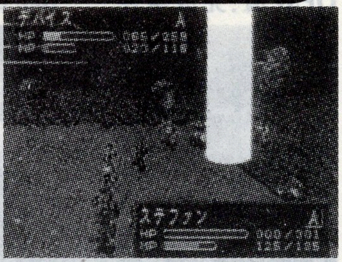
同盟军接到情报，帝国控制了ロスフェルド的最终武器ダイダロス超重型装甲列车炮的控制器，这一武器可毁灭全国中的任一城市，情况危急，主角等又出发了。

BATTLE 01

胜利条件：打倒ステファン或将其 HP 减至 10 以下。

OPM 值：完成条件——150/敌全灭——100

在本关中，我军先要向地图右方移动，上方的敌人会下来对我军进行攻击，排好阵势让其尽量多的进入攻击范围，然后便以大面积的攻击和魔法打头阵，相信这样一轮攻击下来敌人已不堪一击了。需要注意的是敌骑兵的攻击带有睡眠辅助效果，虽然遭到攻击便会醒来，但毕竟会对我方的整体布署造成影响。敌 BOSS ステファン攻击范围惊人的远，负责攻击的同伴与大部队不要相距太近，而担任回复工作的レイス将十分繁忙。

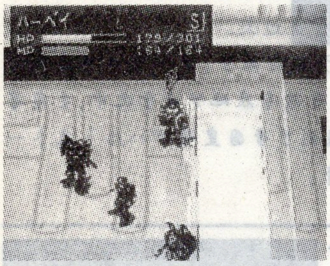


战况：打倒了ステファン，他却启动了列车炮的开关。为了阻止大炮发射，主角等马上乘飞空艇追上了列车，テバイス将列车停下，众人来到车上，与此同时忍者トビカゲ加入到队中。

BATTLE 02

胜利条件：敌全灭。

OPM 值：完成条件——100/敌全灭——100



忍者トビカゲ的行动力及攻击力都非常优秀，所以对于上方的敌人可由他一人来应付。其他同伴则可向右方推进，到达石柱附近后，敌人会主动前来攻击。对付他们还是用老办法为好，以静制动，等其进入攻击范围在痛下杀手。因敌方的攻击力较强，所以我方同伴的 HP 如果低于 150，最好尽快为其补满。

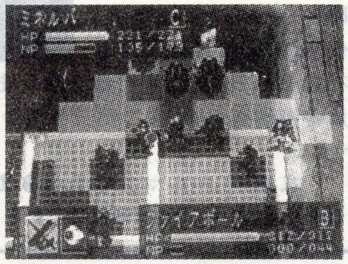


战况：第一部分阻截的敌人被消灭了，主角等向炮台方向继续前进，敌方前来阻挡的部队多为机械人组成，不仅攻击力强，而且我方辅助系的攻击一律无效。

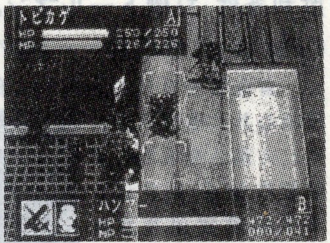
BATTLE 03

胜利条件：アイン走到控制装置前。

OPM 值：完成条件——100/敌全灭——0



敌人会从上、下及右方向我军攻来，形势非常不利。布署在右方的敌人主要是机械人，而从上面下来的便是那些可恶的机械飞虫，后者可以待其比较集中时以范围攻击消灭，而前者则相对较为麻烦，一方面要打开通路，另一方面又不能将其全部消灭（敌全灭的话 OPM 值便为 0 了）。アイン可由レイス随同，一起向控制装置移动。



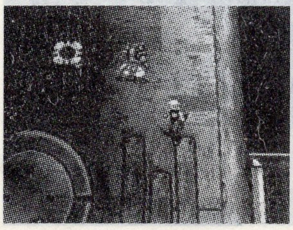
战况：アイン破坏了控制装置，但自己却消失在一道强光之中。这时，主角等接到司令部的命令要将列车炮的核心部分彻底破坏，于是众人便去迎接这最后的一战。

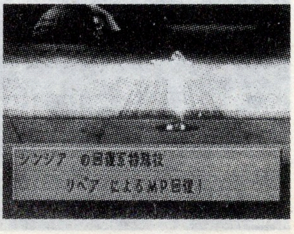
BATTLE 04

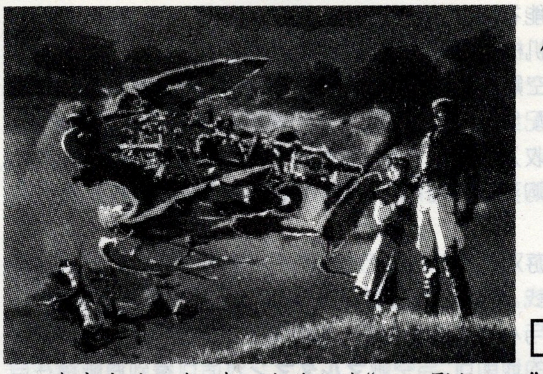
胜利条件：破坏ミカド。

OPM 值：完成条件——0/敌全灭——0

一上场，大家会发现主角的装备变化了，很明显这是在暗示破坏ミカド只能借助他的力量，所以他的必杀技一定要节省。队中少了アイン，攻击力明显减弱，所以不必奢求能将所有的障碍清除，只需要让擅长大范围攻击的デバイス、シンシア和トム等严阵以待，将冲过来的敌人消灭即可。敌方部队的成员大多也会范围攻击，所以同伴的站位不要过于密集。待敌人的实力被削弱到一定程度（当然，如玩者有毅力和耐心的话也可将所有敌人全灭），便可让主角冲到ミカド附近，以最强的必杀技向其攻击。ミカド HP 在 800 以上，不能移动而且只能向前方攻击，针对其特点来布署同伴相信最终的胜利一定属于你。







在游戏类型上有所创新的SCE名作!

ベルデセルベ战记

——翼的勋章

机种:PS　类型:RPG+STG　厂商:SCE　媒体:CD-ROM

在宇宙的一角,有一个称之为“ベルデセルベ”的星球,长期以来被持有高度文明的パスク星人所占领。从此ベルデセルベ成为以开采珍贵矿石为盈的植民星球。

但是,因ベルデセルベ民族自身文明的发展和进步,パスク星人的势力已渐渐地衰弱了。ベルデセルベ人利用パスク人先进的飞船技术,向居住在浮游岛上的パスク人挑战,各地的独立战争不断暴发,在ベルデセルベ的天空展开了壮阔的空战。从パスク星人占领至今数百年间,パスク星人的残余国家:ノイパスクベルデセルベ星人的ギダン王国;和同样ベルデセルベテ星人的ムノキイ连邦共和国;三国之间没有终结的持续着漫长地战争。

正当ヘルデヤルベ战争越来越激烈的时候,一个男人独自驾驶着宇宙飞船,因受星球引力的作用,迫降在ベルデセルベ。当他抬起头眺望这个陌生的星球时,看见从天空上飞过的巨大飞空船……

START

故事开始于ノイパスク的浮游岛ナデス。

先去司令部,出来进在门口遇见中佐カフイ キ,对话结束后到右上角的屋子中与打伞的老人打听关于カフイ的事,之后,在酒吧能遇见カフイ。听她说完ベルデセルベ星的历史后,再到司令部,即可得到少慰军衔和飞空船一艘与新船员。

与新船员对话后,就能开始作战了,不过第一仗是训练。训练完毕后至司令部对话,这时有士兵报告发现敌人。真正的战斗就开始了。

经过二、三次战斗以后,ナデス岛被破坏地特别严重,而且医药短缺,这时去司令部,接受新的任务:和カスイ中佐去ミデーレキサタ购买药品并和连邦达成共同对抗ギダン军的协议。从司令部出来,先至医院与二楼的医生对话,之后就可以出发了。ミデーレキサタ在ナデス岛的东南方向,路途遥远,而且途中还有ギダン军的追击,笔者建议出发前最好先把飞空船的引擎换一下,在往ミデーレキサタ途中最好别理那些追击的飞船,加速穿越国境即可。

到达ミデーレキサタ,カスイ中佐在司令部与连邦的双子长官会议,主角在的陪同下至医院购买药品。出了医院可以与村民对话,了解到关于ゼシカ的事后,即可回到司令部了。在カスイ与连邦达成协议后便准备回ナデス岛。回程途中亦有敌机拦劫,此时可以干掉一两驾敌机,但千万别恋战。回到ナデス岛先至司令部复命。这时的ナデス岛已面目全非,赶快把药品送到医院。隔天,在兵营门前与ベマッグ对话便可使他加入,然后再至司令部,新的任务又来了。司令部决定放弃ナデス岛,主角奉命援护难民船。经过激烈的战斗终于突破ギダン军的包围逃到ミデーレキサタ,在港口与オエ . キクル对话后,再至司令部对话,然后就可以出发了。干掉敌一机后,主角发现敌军大群的飞船正飞向ミデーレキサク。赶快回ミデーレキサタ司令部报告。之后便是更激烈的战斗。在战斗中有空贼加入,并且出现别的分岐:①空贼篇、②军人篇,我们先看空贼篇吧。

空贼篇

ミデーレキサタ防卫失败,部队全撤向永世中立国**タナピス**。这时主角遇上了空贼,在这里选择加入。之后在空贼的老窝**ダク**为主角加入空贼举行一酒会,酒会中有哨兵报告说**タナピ**王被**ベスク**拘禁了。王原是空贼首领**ダク . ダ**的世友。因**ダク . ダ**拜托主角领兵前去营救**タナピス**王。这里有空贼**マルダマン**加入。经过一场激烈地混战之后,主角终于到达**タナピス**。在王宫中央大圆球石像前能得到钥匙,打开左右的门救出被禁的**タナピス**王和**カフイ**……。出了王宫至港口,遇见空贼**イジロフ**。对话后即可出发。在与**ギダン**军一场战斗后,回到**ダク**。就此以后就可以自由行动了。各位可以做生意跑买卖,又可偶尔劫持一些商船。下面地是本篇的主要流程。

在**ダク**的酒吧中与**ダク・ダ**对话,他会让你送信到**ダハ**交给一个叫**ブアブナム**的男人。并且给你指点了一条路。

①ダク—オガツ—ダゼ—ケペラク—ヤズサ—ダハ

②ダク—タント—ミデ—レキサタ—マタンララキガ—カジス—アザミク—ダラシアル—ヤズサ—タハ

③ダナデヴノ—シヤハ—ヤルスキル—ダラシアル—ヤズサ—ダハ。

一路无语,直接来到**ダハ**,将信交给酒吧中的**ブアブナム**,他会请主角看跳舞。主角惊异地发现这舞姬和**カフイ**很象。原来她是**カフイ**的妹妹**カルフ**。在酒吧下面的屋中与**カルフ**交谈后,主角将带她去看她的父母,临行前至酒吧向**ブアブナム**告别,然后直奔**ヤズサ**郊外。饱经离别之苦的**カルフ**与父母重逢非常地高兴。在对话中得知**カフ**

イ有信从**ミヤーハ**来，为了见到姐姐，**カルフ**再次和主角飞向**シヤーハ**。到达**シヤーハ**后向地方村民打听，但只能得到一点消息，装备齐全后向邻城**だナダヴノ**方向前进，一场空战是不能避免的。胜利后，登上敌船，救下正被送往**アダクダ**监禁所的**カフイ**押解**カフイギダン**军官**カシザキノ**大佐，对话后会有新同伴加入。带着**カフイ**和**カルフ**回**ヤズサ**郊外这段情节便告一段落。'

在**ダハ**与**バアバナム**会面，他会提出是否愿意替他送一批货去**パナスカル**。那是当然，补充装备后出发。经过一场战斗后最终到达**パナスカル**，在兵营后面会撞上**ゼシカ**，她现已是**ム**连邦空贼退治队的队长。把货物交给她即完成任务，并回**ダハ**可以拿到巨额的奖金。

完成以上任务后即可回**ダク**。空贼首领会让你去**ワサノ**洗温泉。**ワサノ**在**ダナデウ**的西北方，是一个美丽的邻海城市，到处都是身着比基尼的年轻女孩。洗完温泉后至港口，有一中年男子说其主人被一黑色飞宽船劫持。请求搭我们的船，在**ワサノ**四处打听，得到黑色飞空船向**ダナデウノ**飞去的消息。再至**ダナデウノ**打听，听说是飞向**ミヤーハ**去了。再至打听，又说是朝方向去了，不管三七二十一，再直奔**ヤルスキル**。四处打听消息后，起程向的郊外，注意这儿会有一场空战，击退黑色飞船后在**ヤルスキル**着陆，在上面的房间中逼退蒙面人救下**ギダン**国的国王。

主角跟随**ギダン**国王来到**ギダン**首都**ダラシアル**。在王城中能遇见美丽的女孩**ミエキ**。接受国王恩赏的红莲的勋章后从王宫出来，在**ダラシアル**城左边的台阶下又能遇见**ミエキ**，与她对话能了解她的身世：原来她和主角一样是外星球人，因飞船失事而流落在**ベハデセハバ**，因父母双亡，被**シデル**提督所收养（**シデル**是谁呢）正当主角想寻问关于**シデル**事时，**ミエキ**却匆匆地离去了。

主角决定离开这个城市了，临行时，在港口大臣会送给主角一张赠卷，用它可以在**アサミグ**的摄影屋前拍照留念。虽说拍不拍都无所谓，但还是来到了**アサミグ**，一下飞空船就感到有人跟踪。在摄影屋（哇，好大的照相机）前拍完照后，主角会修理那个跟踪的家伙。原来他叫**チヤンタケ**。是**ギダン**的军人。因其特意要见空贼首领**ダターダ**，所以带他直飞**ダク**。至此以后进入固定情节，若还想四处跑跑，寻找隐藏情节，或做生意就不要在此降落。

チヤンタケ原是**シダル**提督的亲信，因得知**シダル**想刺杀**ギダン**国王谋反的消息，特别赶来求助的。经会议讨论后，空贼们决定救助**ギダン**国王，一场空战又将开始。救下**ギダン**国王乘坐地飞船后，国王决定对**シデル**开始反击。在**ヤズサ**的地下密室取得作战计划后，进军**アダクダ**。成功的帮助**アダクダ**的犯人暴动，并占领了**アダクダ**后，**シデル**却开始利用机械化浮游巨岛向全球挑战，决战之日来临了。**シデム**攻击战，**ニ・デム**攻击战，逐一攻下陷落的城市之后，主角将在永世中立国**タナピス**的领空面对**シデル**的亲卫队和巨大的机械浮游岛。

消灭了**シデル**的亲卫队后紧接着便攻击机械游游岛，因不能补给，之前与亲卫队的战斗中尽可能地减少损伤。破坏机械浮游岛之后便是爆机画面。

空贼篇内容较短，而且在自由行动时，每次战斗后都没有配给，受损的修理费用和弹药补给只有自己掏腰包。主要收入要靠做生意。有些城市有做买卖的商人，从他们手中购买货物利用不同城市商品的价格的差异来赚取收入。

游戏后期能自由行动，因而在能自由行动的时间应多赚些钱。但注意跑生意时不要自己途劳于奔波之中。在飞船中与**ハウエズナ**对话，他能替主角驾驶飞船，你只要决定目的地即可。与空贼**マルダマン**对话可看到海贼篇在自由行动时所有可到达城市地图。

军人篇

如果不想做空贼的话，就选择军人篇，此篇战斗较多，隐藏剧情也不多，以下是 军人篇的流程：

タナスピ：在皇宫中与ゼクセル对话，接受在デナムス的警备任务。

デナムス：①在宫殿中与ノイパスクの少佐对话，之后出战。②补给后再次起飞侦察，途中会遇见ギダン军的ガシザキノ中佐。

タナスピ：①至皇宫与ゼクセル对话，发现タナスピ的国王和ム连邦的官员被ゼクセル监禁，カフイ中佐因为反对被关了起来。②在皇宫的左边与看守士兵对话，可以进入屋中，与カフイゼシカ对话后再与ゼクセル对话即可回。

デナムス：①防卫战。②从王宫与ノイパスクの少佐对话后出来与左边第一间屋中的士兵对话。③配给后出去侦察，第二次遇上ガシザキノ中佐，并且加入ギダン的阵营。

スラーク：①在ギタン的司令部会见カズシタカ参谋长②更换ギダン的军用飞船（有二种选择），カジヤルス和フラグナム加入。③从司令部接受任务。进攻デナムス。

デナムス：配给补充后，直接进攻クナスピ。

タナスピ：①从港口登陆后发现从匆匆逃跑的ゼクセル大佐身上的钥匙。②利用钥匙打开门救出タナスピ的国王和カフイ ．ゼシカ等人。アグ和カフイ中间。③补济后回スラーク。

スラーク①从司令部对话出来可在居民区四处走走。②在市中心的老人手中购买烧酒。③去司令部接受任务，进攻クナシテイ。

クナシテイ：①首先去司令部。②在酒店中遇见カフイ和ガシザキノ大佐在叙旧。③在司令部接受新任务，护卫国王的飞空船。④因作战有功，进升为大尉，授与"绀碧的勋章"⑤在令部接受任务，进攻ミ ．デム浮游島。

ミ ．デム浮游島：进入内部，因破坏严重下个目标是ニデム。

ニデム：从島中获得补给物资，修补飞船后连续二次进攻イデム浮游島

イデム:①在司令部接受ガシザキノ的委托至右边二层的屋中说得ノイパスク的士兵。②至司令部待命,イデム防卫。(在此战中敌人是ゼクセル。他的飞船速度很快,而且装甲很厚,不要与他硬拼,少时他便会脱离战场)③自己飞船的发动机被打坏,维修需一周的时间。乘バムス的飞船至グラシアル休假。

グラシアル:①カジヤルコ想回家。②进入王宫时遇上侍女ミエキ。③从王宫出来至グラシアル城左再次遇上。④至城右边的大本营找バムス对话。在军营内四处走走,再次与バムス对话时,他会带你去见ギグン国王。⑤在国王与大臣商议的这段时间可以四处转转,还可以坐上王位。⑥国王决定亲自去スラーク,并授主角红莲的勋章。⑦临行时别忘了去叫カジヤロコ。

在飞往スラーク的途中,国王的飞船受到反叛的シデル提督的亲卫队袭击而坠毁。主角カジヤロコ和国王因被ム连邦的商人所救才得以存活。

カジス:①与兵营门口的士兵对话。②与ミルト少尉对话后乘坐他的飞船至イデム。③在飞船中与ミルト对话④和驾驶的士兵对话(注:这里能控制的是カジヤロコ)

イデム:至司令部找到ガシザキノ中佐,一同至カジス迎接主角和国王。

カジス:①再至カジス却不见了国王和主角。②与右上角屋中的孩子对话,得知连邦的商人去クナシテイ了。

クナシテイ:①在城南的小屋中找到国王和主角,(至此有可控制主角了)。②回飞船安排好一切后,回小屋与商人告别。

离开クナシテイ的时候又受到シデル提督亲卫队的袭击。万般无奈,只能流亡到ム连邦的ヤータス。

ヤータス:①在司令部与ゼシカ的父亲デサロ会见。ム连邦的大统领决心和ギダン国王边合起来对付シデル。②主角加入ム连邦军,在右下的造船厂与职工对话可以换乘连邦的军用飞空船。③在城左上角的房子二楼与会面。④至司令部待命,进攻セタス。

セータス:进攻下个目标ホウノム,浮游岛。

ホウノム岛:二战皆败。

シデル以ホウノム岛落下为要胁,迫使连邦政府退守パナスガル,主角与マハシ大佐防守フエルム。

フエルム:①与司令部的マハシ大佐对话,领兵增援パナスガル。

从フエルム至パナスガル需经过ムノギス、スースルマ、ョウタコン和アセメミ4个城市。

ムノギス:①在司令部遇见ム连的大统领和ギダン国王。②在左边的屋中遇见ゼシカ大尉。③在右边广场上遇见先前救命的商人。对话后他们会加入。④司令部对话后出发。

经过スースルマ至ョウタコン后,パナスガル和アセメミ已先后被ギダン军攻破。

ョウタコン:①向アセメミ时受到シデル亲卫队的奇袭。②补给后再次向アセメミ发进。

アセメミ:①至司令部待命,下个目标是夺回パナスガル。②部队刚出发就受到ギダン军的埋伏,部队损失惨重。退回アセメミ。③司令部中クカテリア长官中弹死亡。④在港口与众船员对话。④出动侦察。⑤回司令部领命再次进攻パナスガル。

パナスガル:①至司令部对话。②至港口接受ギダン军カカナン中佐的投诚。③在司令部接受任务,进攻デゼ。

残酷的シデル在连连失败后,气急败坏的他在フエルム落下,无差别的摧毁了一座城市。并且利用机械浮游岛开始向全球挑战,他的第一个目标是タナスピ。受创的ム连邦决心给以反击,大部分亦发向タナスピ,决战又将开始。之后的战斗和空贼篇一样,只是爆机后的动画和空贼篇稍有不同,我就不重复多写了。

军人篇虽战事连连,因不能做生意,所以金钱很少,注意节约。在最后攻下ステーク时可将武器统统换成フーミグ鱼雷,跑塔也都换成适合B型炮弹的2连装B型自动炮台。这样即使是最后的机械浮游岛在如此猛烈的炮火下也支撑不了几合。

至此ベルデセルパ战记便全部结束了。以下是空贼篇中的一些隐藏情节了

①从デセ购得商品升天的フルヒレ至ダナデウノ与酒店中的老板对话,一个升天フルヒレ能卖5000元,就一个!

②至グタシアル,在医院中会遇见ハウエズナ与一护士クメーア约会。回飞船后可向ハウエズナ询问。之后再至グタシアル病院又会发现ハウエズナ和メーア约会。然后再回船询问,如此在第五次ハウエズナ和约会后,メーア便会加入。

③在シセーハ酒吧中会遇见女空贼三人组,吃完霸王餐开溜之后却要主角付钱,而且还破坏了主角二次的空贼买卖。这三人到底是何方神圣?在ルジス的酒吧,可以再次遇见她们。空战胜利后可以使她们加入。

④在ガ的地下交易所,有空贼ガイシ要求与主要决斗,胜利后オエキクル会强行从ガイシ那索要100000Z。

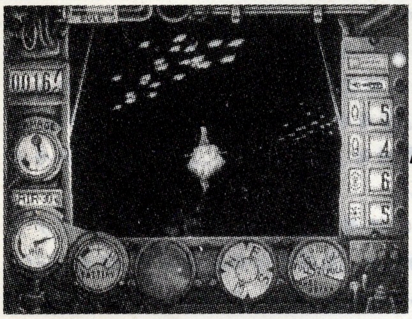
⑤在アサミグ会遇见ブアブナム,与他协手袭击ギダン的大型送船团,胜利后可得酬金12000Z

⑥在ヤズサ的ジセンク屋可以购买道具,带着它至城右上角的屋中找个ブナス,把变をもの交给他。再至ヤズサ郊外与カフイ的父亲对话,回到アブナス的研究所他会研制出新的パスク弹。

⑦在アブナス研究所的隔壁是シデル提督的兵器研究所,进去后ギダン的技师会请你试飞他们新研制的新飞空船。试飞成功后可以在ケベラク购买到ギダン军的重型飞船ガルガナーク。

⑧去タナスピ会看见空贼们都在这儿,在皇宫中遇见ダクーダ,在这儿アグ会加入。

文/童礼军



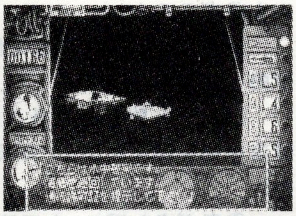
DEEP SEA ADVENTURE
深海冒险——
海底宫潘塔拉萨之谜

机种:PS　厂商:TAKARA　类型:AVG　媒体:CD－ROM

第一章◉海底都市雷玛(レイマー)

首先,最初主角为得到寻宝的地图,要在梦之海积攒起3000元以上的金钱。由于在梦之海要以收集宝物换钱为主要目的,最好将身上所持物品留出充分的空间用于携带宝物。当得到宝物地图后,便可前往巴那比亚(バナビア)海,利用城池四周的五架水车,可由地下水道前往你要去的地方。

在地下水道中,某些地方的天顶会掉落下来,一定要当心。另外,要留意此处的四个开关,操作这些开关后才能打开去宝物库的门,在宝物库与这里的BOSS作战后就能得到潘塔拉萨之弓,其后便可离开这里。



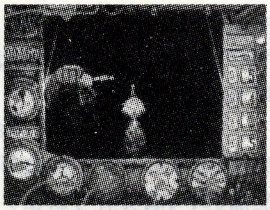
对BOSS战　对方虽然形体巨大,但其移动速度之快是决对不能忽视的,因此要灵活使用旋转等操作,以避免他从后背攻击。另外,那巨大身体有时还会直冲而来,若被撞击会非常不好受。

第二章◉休尔福克(シュルフーク)海底火山

首先,参加时间竞速,并取得优胜获得3000元奖金。

之后为得到百科事典而前往海底火山,但在此之前必须先装备上经改造的耐热防护装置,才能进入火山口而不被灼热的熔岩伤害。进入火山口的深处时,打倒守在这里的BOSS,便可进入沉船中了。

沉船中有绿色的墙壁,将其破坏即可进入里侧房间,其中一间内便放置着百科事典,只要发现这本书便会自动进入随后的事件。



对BOSS战　在海贼船前出现的BOSS有着特殊的移动和攻击方式,普通的攻击根本无法对他造成伤害,因此也没必要装备什么特殊武器,唯一的办法是向上方平行移动时撞击钟乳石柱,才有机会将他打倒。

第三章◉北极海之暗号

首先要在克里丝(クリス)的家见到谜之暗语,为了将其破译,去ゲパルディア会见古董商,但最初会被他赶出来,只有在去土产屋买下トリュフ后才能借来破译暗号的机器。解开暗号可得知宝物存在于北极海,这时便要先去装备上改造后的耐冷防护装置。





其后在出发前,必须有1000元用于支付租船的金额。来到北极海后,一边注意冰流一边前进,到达目标之前还要破开一些冻结的冰河,在这里需要活用已获得的宝物。

对BOSS战　对这里的BOSS作战时,要注意他独特的攻击方式以及在中后段会发生变化的战术,作战中也要采用相应的对策灵活对付才行。

第四章◉潜水地带

为了寻找幽灵船的消息,前往寺院时可以得到钟,把这口钟拿到港口的锻冶屋去,可以将它变成宏亮的钟,这时克里斯的父亲所留下的磁力装置可以再度开始发挥作用。将此装备进一步改造,便可得到所需的潜水艇而进入潜水地带。



在这一地带的中央将BOSS幽灵船击败并开启三个开关,将可前往海底树林,其中有巨大海草阻路,使用开关可使其消失,再向深处前进便可见到黄金之雕刻。



对BOSS战　幽灵船会引发巨大旋涡进行攻击,其伤害力非常大的,所以决对不要被打中,当旋涡消失时便是我方攻击的时刻。幽灵船是会不断复活的,所以仅仅打败他还不够,必须使用宏亮的钟令其变为水晶之船。要掌握好使用钟的时机。

第五章◉海贼之海与人鱼之海



阅读了海水送来的信之后，便由港口前往海贼岛。但在岛上前往海贼营砦的路被炮台所阻挡，因而必须装备デコイ并灵活躲开迎面击来的飞弹。进入营砦完成初始任务后，会了解到岛上有关于名叫人鱼之巢的洞穴的消息。

进入人鱼之巢为止一路风平浪静，但并不代表这里很安全，实际上巨大而狂暴的BOSS正等待着，将其打倒后得到宝物ジャイロ，便可脱离洞穴回港。

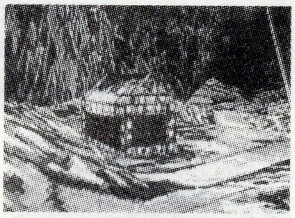
对BOSS战

在洞穴中机动范围有限，因此对巨大敌人的攻击进行回避显得相当重要，当与它正面接近时用导弹攻击是明智的对策，而逆向接近的场合，便要立刻上升使双方的位置关系恢复，如此反复就可以轻松获胜。

第六章◉太古之海的秘密

在ゲパルディア的领海，听到有关发现太古遗迹的情报后，为了更详细的消息而前往国中，之后便来到采崛场对遗迹进行探索。

在进入采崛场纵深时，担任警戒的潜艇会发出警告，对此不要理睬，面对随后的攻击一律将其击退，也有一些不战而胜的办法，一切当然都要视自己的能力而定，总之在遗迹中得到パンタラッサコーン后便可退出了。



从遗迹脱离后，由于宝物集合在一起，会反应出要寻找的潘塔拉萨（パンタラッサ）宫的所在。

对BOSS战

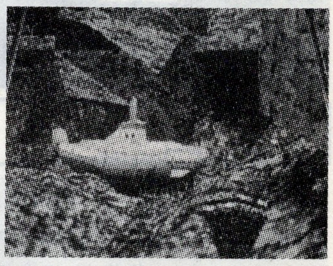
对这里的BOSS是可以选择不进行战斗的，以下便是对策方法。

对方动作极快，且准备了大量诱导导弹，作战的话会十分吃力，但若选择绕开、逃跑、或将对方攻击引向另一方便很容易达到不战而胜的效果。

第七章◉加里西亚

（ガリシアバンク）

在来自海洋的奇怪机器人抓走亚迪露（アデル）之后，为了营救而前往加里西亚。但之前必须去造船所フォイン花高价改造潜艇，这时别忘了要攒钱便去梦之海。

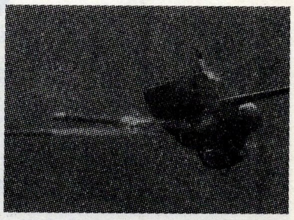


在加里西亚前进时途中会出现来袭的潜艇，但不必理会，只需将守在深处的敌方BOSS重装潜水舰打败，便可借助水流来到潘塔拉萨宫的入口。这里要注意一点，在这时是无法返回港口，而会直接进入下一章的，因此事先要准备充足的必要装备。

对BOSS战

潜水舰的火力极为强大，尤其正面主炮的火力两三发便可将我方击沉，因此必须保持在其后方使恐怖的主炮无法发挥作用，然后再用导弹快速攻击把它击沉。

第八章◉潘塔拉萨宫



被旋涡卷进去的潜艇无法行动，这时便只有进行修理，而调查附近的潜艇，可以得到电池与空气阀进行补给，之后使用黄金之雕刻放在水晶上，便可进入潘塔拉萨宫。



进入宫内通道会见到门，对着门使用パンタラッサコーン可以通过，穿过复杂的空间便开始与最终BOSS的战斗，使用潘塔拉萨之弓将其打倒，再回到控制室，便可进入结局画面了。

对BOSS战

在这里的战斗中，要保持清醒和冷静的判断有效攻击时间，其余时间用于恢复弓箭的数目，目标出现时只要抓住机会便一口气发射出去。关键在于掌握敌方转移的速度和规律。

补充：

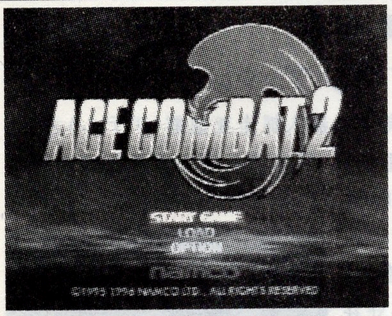
游戏画面的看法



注意观察各种仪表才能保证在深海里免遭危险！

①海中照明剩余电量　⑥雷达
②深度计　⑦方位计
③破损状况　⑧航速指示器
④空气残量计　⑨道具
⑤电力残量计　⑩操作机械臂等

责编/BLUE



皇牌空战 2

机种:PS	类型:STG	厂商:NAMCO	媒体:CD-ROM

令人回味无穷的座舱模拟射击游戏“皇牌空战”终于推出了第二代,请随我再次领略一下那种遨翔蓝天的感觉!

游戏作战流程图

PHASE1
MISSION1
作战名:迎击侵攻部队
可得到之战机——
NORMAL:KF-C7　EXTRA:X-29

▼

PHASE2
MISSION2
作战名:追击侦察部队
可得到之战机——
NORMAL&EXTRA:A-6(条件:击落 F-4 SUPERFLY)

▼

PHASE3
MISSION3
作战名:偷袭补给港
可得到之战机——
NORMAL&EXTRA:F-16
分岐条件:破坏运输舰

▼

PHASE4
MISSION4
作战名:攻击前线基地
可得到之战机——
NORMAL:X-29(条件:击落 MIG-29 RICOCHET)
EXTRA:SF-35(条件:爆机一次并击落 MIG-29RICOCHET)

PHASE4
MISSION5
作战名:破坏海上油井
可得到之战机——
NORMAL:X-29(条件:击落 SU-25D.COWBOY)
EXTRA:SF-35(条件:爆机一次并击落 SU-25D.COWBOY)

▼

PHASE5
MISSION6
作战名:突破峡谷基地
可得到之战机——
NORMAL:A-10
EXTRA:SU-25(条件:爆机一次)分岐条件:破坏运输机

PHASE6
MISSION7
作战名:夜间追击战
可得到之战机——
NORMAL&EXTRA:MIG-29(条件:击落 F-117A RAZORBACK)

PHASE6
MISSION8
作战名:攻击资源发掘场
可得到之战机——
NORMAL & EXTRA:MIG-29(条件:击落 F-117A RAZORBACK)

PHASE7
MISSION9
作战名:保护轰炸作战
可得到之战机——
无
分岐条件:破坏运输舰

▼

PHASE8
MISSION10
作战名:超高度追击战
可得到之战机——
NORMAL:F-14
EXTRA:TND-F3(条件:爆机一次)

PHASE8
MISSION11
作战名:阻止敌人补给作战
可得到之战机——
NORMAL:F-14
EXTRA:TND-F3(条件:爆机一次)

▼

PHASE9
MISSION12
作战名:夺取武器生产基地
可得到之战机——
NORMAL & EXTRA:F-117A(条件:击落 F-16 TALLMAN&METAL SPHERE)

▼

PHASE10
MISSION13
作战名:破坏试制轰炸机
可得到之战机——
NORMAL:R-M01(条件:击落 MIG-31 STALKER)
EXTRA:MIG-31(条件:爆机一次并击落 MIG-31 STALKER)

PHASE11
MISSION14
作战名：袭击机动舰队（完成后降落航空母舰）
可得到之战机——
NORMAL：EF－2000（条件：击落 R－M01 HANGMAN×2&F－18 Z.O.E）
EXTRA：SF－39（条件：爆机一次并击落 R－M01 HANGMAN×2&F－18 Z.O.E）

▼

PHASE12
MISSION15
作战名：突击潜艇基地
可得到之战机——
NORMAL：F/A－18E　EXTRA：EF－2000

▼

PHASE13
MISSION16
作战名：夺取水力发电厂
可得到之战机——
NORMAL：SU－35　EXTRA：F－15S（条件：爆机一次）
分歧条件：无

▼　▼

PHASE14
MISSION17
作战名：破坏大型导弹基地
可得到之战机——
NORMAL & EXTRA：YF23A（条件：击落 EF－2000 DEATH RAVE）

PHASE14
MISSION22
作战名：追击敌人运输机队
可得到之战机——
NORMAL & EXTRA：YF23A（条件：击落 EF－2000 DEATH RAVE）

PHASE15
MISSION18
作战名：护卫突破海峡作战
可得到之战机——
NORMAL：F－22（条件：击落 F－15 DAO、JIAN&XIAO）
EXTRA：XFA－27（条件：爆机一次并击落 F－15DAO、JIAN&XIAO）
分歧条件：自军所有舰支成功突破海峡

PHASE15
MISSION23
作战名：低高度突袭（完成后降落机场）
可得到之战机——
NORMAL：F－22（条件：击落 YF－23A FOX FORCE FOUR）
EXTRA：XFA－27（条件：爆机一次并击落 YF－23A FOX FORCE FOUR）
分歧条件：破坏停放于机场的 B－2 轰炸机

PHASE16
MISSION19
作战名：突攻地热装置
可得到之战机——
无

PHASE16
MISSION20
作战名：攻击敌大型舰队
可得到之战机——
无

PHASE16
MISSION24
作战名：救出附机生还者
可得到之战机——
无

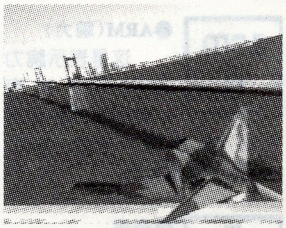
PHASE16
MISSION25
作战名：攻击粒子研究所
可得到之战机——
无

▼　▼　▼　▼

PHASE17
MISSION21
作战名：破坏沿岸雷达设施
可得到之战机——
无

PHASE17
MISSION26
作战名：突破最终防卫线
可得到之战机——
无

▼



PHASE18
MISSION27
作战名：攻击敌人占领中的都市（完成后于夜间降落机场）
可得到之战机——
无

▼

PHASE19
MISSION28
作战名：攻击敌人之司令部
可得到之战机——
无

◀ NORMAL ENDING 条件：没击落特别敌机 F－22Z.O.E

▼

PHASE20
MISSION29
作战名：追击大型潜艇
可得到之战机——
无

◀ BAD ENDING 条件：不能击落巡航导弹

▼

PHASE21
MISSION30
作战名：攻击敌司令要塞
可得到之战机——
无

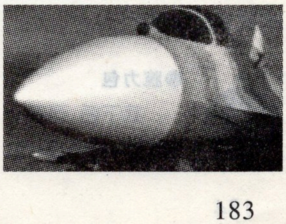
◀ BONUS ENDING & BONUS ATTRACT

《皇牌空战 2》可以说是次世代主机上这段时间以来最出色的座舱射击模拟游戏，无论是画面还是系统都十分优秀，喜欢该类游戏的玩家绝对不可错过。



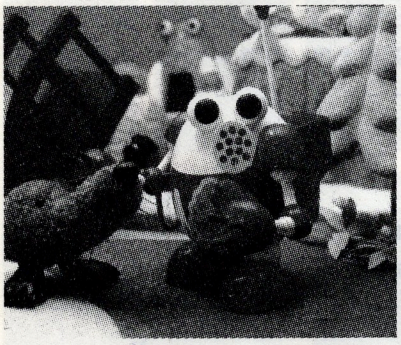






加油！森川君2号

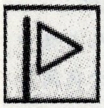
机种:PS　类型:SLG
厂商:SCE　媒体:CD－ROM



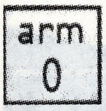
育成模拟游戏的又一佳作！

本游戏的目的是要在7个不同的世界中教导PIT作各种事情，直至使其能有足够的力量通过P－ZONE。在这7个世界中，PIT将面对各种各样的谜题，此外还要探索被称为"AI晶片"的宝物，当集齐8块"AI晶片"时，一个新的PIT就会诞生。本作与过去SFC上的《J计划》有相似之处，喜爱育成类模拟游戏的玩家相信可以从中找到极大的乐趣。

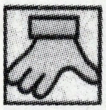
主要的ICON说明



●**指示 ICON**
当PIT有不明白的地方和出错的地方时，玩者则需用这指令引导他。



●**ARM(腕力)**
这是表示腕力的LV，只要PIT有一定的手部活动就会LV UP，当腕力升到十以上时，就会变成星星。



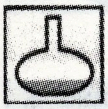
●**称赞 ICON**
当PIT做了出人意料的事时，用这ICON赞它，否则会他便会不听教导。



●**错误 ICON**
和正确ICON一样，若PIT做错事的话，用这ICON说给他听。



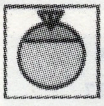
●**自修 ICON**
用了这个ICON的话，PIT对外间的事物，会全部自己学习，不用玩者教导。



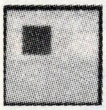
●**烧瓶**
是表示PIT的体力，当他有一定活动时，体力会下降，烧瓶会由白变蓝，那时就要让PIT休息。



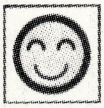
●**AI 状况 ICON**
这也只是给DR.Y看，玩者是看不明白的。



●**粮食 ICON**
PIT只能带三个食物在身，若PIT肚饿时用这ICON来喂他。



●**能力 ICON**
这只是给DR.Y看，玩者是看不明白的。



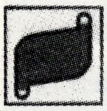
●**正确 ICON**
PIT做事前和完成一件事后都会问玩者是否正确，若是正确的话，则要用这ICON说给他听。



●**FOOT(脚力)**
这是表示脚力的LV，当PIT有一定的脚部活动就会LV UP，当脚力升到十以上，也会变成星星。



●**起重机 ICON**
用这ICON是可立即将PIT送回家前或回到版图的起点。



●**胃**
这是PIT的胃，若胃是橙色时，即代表他现在很饱，白色时，即代表他肚子饿，要喂他了。

操作方法

十字键:选择指令	×键:否定	SELECT键:看地图
□键:呼出ICON	□键:决定	R1键:向右转视点
△键:把画面放大或缩小	START键:休息	L1键:向左转视点

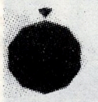
食物种类



●**能量包**
是PIT的粮食，散布在每一个角落，PIT肚饿时就要吃它。



●**体力包**
在PIT体力透支时，吃了体力包就可回复体力。



●**腕力包**
吃下后，可在一定时间内增加腕力。

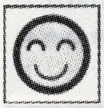


●**脚力包**
吃下后，可在一定时间内增加脚力。

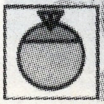
PIT的行动指令



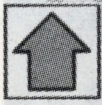
●回家。



●找到自己喜欢的物品。



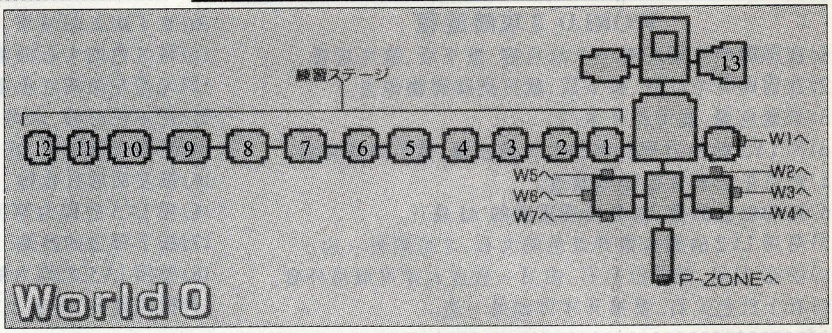
●找寻食物。



●向下一个版图进发。

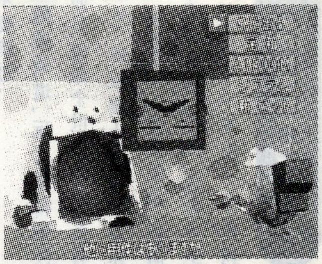
WORLD 0

WORLD 0是游戏的第一个世界。在这世界里，除有PIT的家和练习场外，还有通往各世界的通道，可说是七个世界的中心。因为初期的PIT是什么都不懂的，所以在游戏开始时必须在这世界作基本练习，练习场就在家的西面。



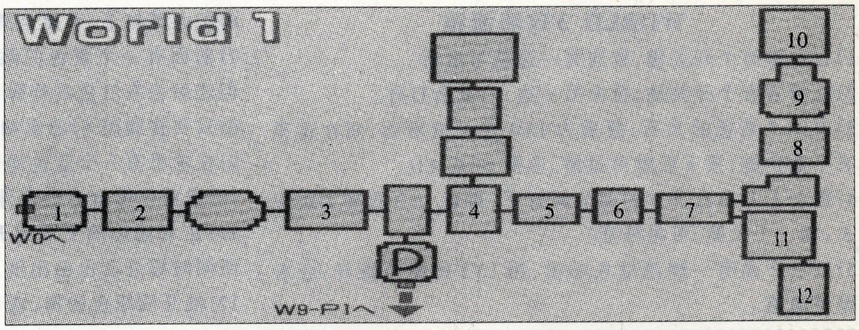
WORLD 0攻略流程

1)踢DR.Y(之后再看见他就踢他)，西方通道便会出现。
2)在PIT旁出现食物，吃了后，再去西方。
3)在PIT旁出现BGM CD，将它放入背包就有BGM听。
4)在PIT旁出现"马路"外套，将外套放入背包。
5)走向宝石处，将它放入背包。
6)没什么特别，再向西走。
7)用手把墙打烂。
8)将蓝色的大石推向前。
9)用手打红色键，就可过桥。
10)用手打红色键，就可将墙炸开。
11)出现星的物体，将它放入背包。
12)已完成练习，用背包的翼飞回家。
13)把三个大石向前推，然后行前，就会出现外套。



WORLD 1

WORLD 1是一片草原，由一个简单的版图来构成，没什么难度，只要将PIT所学过的东西使用出来就可。但因为PIT所学的仍是不多，所以有些事还无法做到，不过只要找到AI晶片就行了。

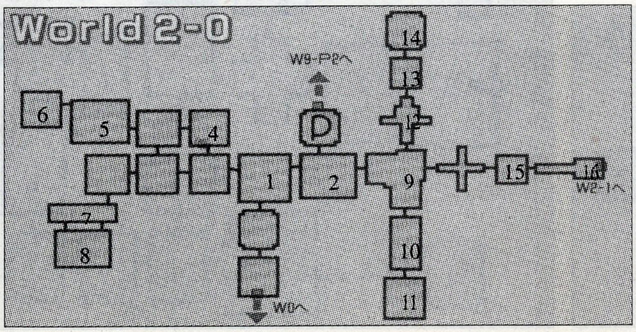


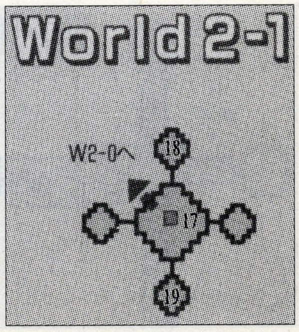
WORLD 1攻略流程

1)左面有一个蛋，可将它放入背包。
2)中央有大萝葡，可以吃下。
3)在左方有个开关键，将键拉向另一边，木桥便会出现。
4)先到右方按红键，就可得新的外套，而在左方有一个问号箱，只要把它反转就有实物出现，但现在的PIT是做不到的，因需要LV 2的腕力。
5)在左方有个开关键，将键推向另一边，门就会打开。
6)按右方的键，蛋便会变鸡。
7)左方的是强化宝箱，现在是开不到的，必须有LV2的腕力和LV3的脚力。按左或右的红色键，就可过桥。
8)中央有两个瓶，只要恐吓它就会出现宝物。
9)按右方的红键就可通过。
10)把墙打碎，拉开关键到另一边，左边的水池便会消失，下去那没水的水池，又有另一个开关键，将它拉到另一边，右方水池的水便会消失，外套就在那里。
11)将有裂痕的墙打碎就可以通过这地方。
12)先拉左方的开关键，再拉右方的，就会出现AI晶片。

WORLD 2

WORLD 2是一座山，版图比WORLD 1复杂，注意这世界里有有毒植物，千万不可乱食，否则会很危险，而且有多些机关要开，难度开始高了。



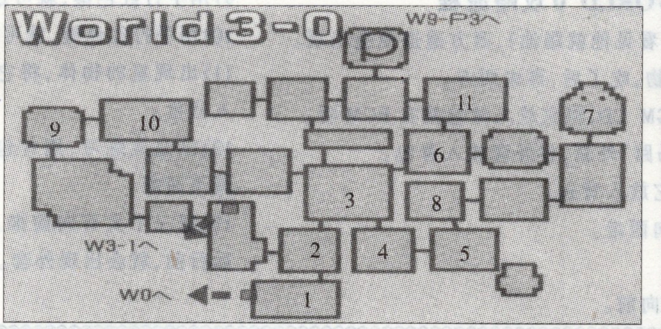


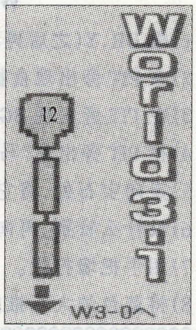
WORLD 2 攻略流程

1)在图的中央偏左有一个红色键，按下后，就可过桥。
2)在前面有个红键，按下后，就可把障碍物炸去。
3)按蓝色键，就可打开木门。
4)用 LV2 的腕力把红色的大石向左推，就可得到钻石。
5)把蓝色大石推前就可通过。
6)按动红色的键，就会出现重要的 AI 晶片。
7)要用 LV2 的腕力推开红色的大石，才可到另一边。
8)要在 7)里，推开红色石，由另一边进入才可取得外套。
9)有个红色大石，要推开才可到另一边。
10)吃了前方的食物，就可跳过对面。
11)将红色的大石向前推，就可取得 BGM CD。
12)先按左边的红色键，之后按右边的蓝色键来开门。
13)把木栏打碎，取得外套。
14)将四个键按下，在中央出现强化宝箱。
15)按左面的红色键，再把红炸弹引爆就可通过。
16)用 LV5 的脚力便可以轻易把墙踢开。
17)按下哪边的按键，就会出现哪边的出口。
18)要用 LV5 的脚力跳上去取 BGM CD。
19)把树推开，外套出现。

WORLD 3

WORLD 3 是由一个由树林组成的世界，当然，这世界绝对比 WORLD 2 更加复杂，因版图较大，所以要小心 PIT 会迷路。而且由这个世界开始，会有一些隐藏通道，玩者要特别注意，不要错过。



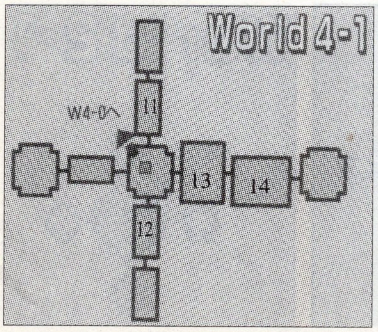


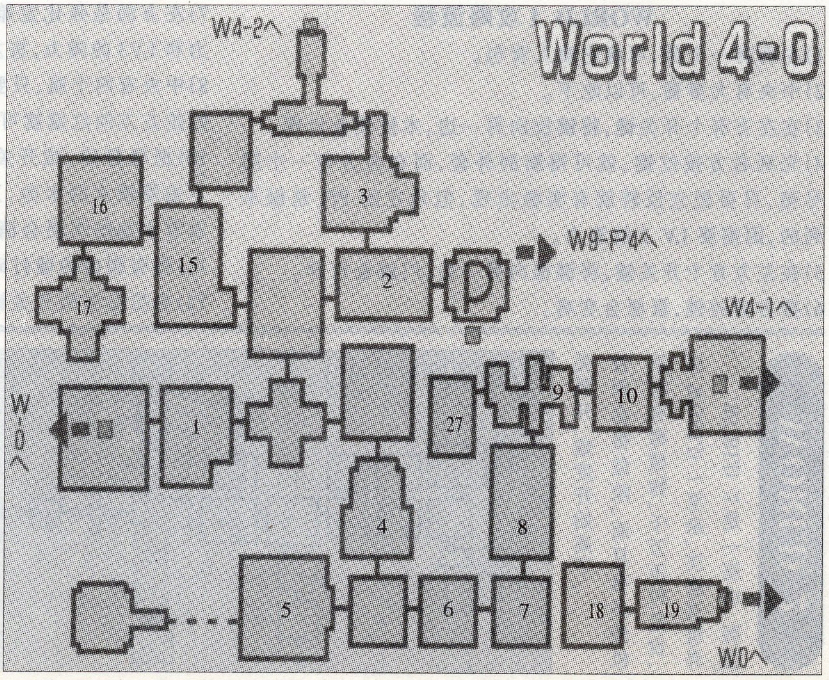
WORLD 3 攻略流程

1)在左方有个开关键，拉向另一边就可过桥。
2)在前方有个开关键，拉向另一边，门就会打开。
3)有四个黄色的大石，要腕力 LV4 才可推得动。而在这里有个蓝色键，按下后就可过桥。取得 BGM CD。
4)把右上方和右下方的黄色树打下，再以 LV3 的脚力跳上去，绕一个大圈，可得外套。
5)在右下角有一棵浅绿色的树，用 LV2 的腕力推开，会有隐藏通道。
6)把大键拉下，水便会消失。
7)前面有一个黄色的跳台，行到那里会自动跳上去取星，但之后会有红色的炸弹出现，最好不要理它。
8)只要将版图 6)的水抽起，就可取得外套。
9)在这里有一个蓝色问号箱，用 LV3 的腕力来将它反转。
10)按蓝色键就会出现外套。
11)在水池边的下面有开关键，拉向另一边，灯会亮起来，而同时那外套也会出现。
12)推开浅绿色的树，就可取得强化宝箱。

WORLD 4

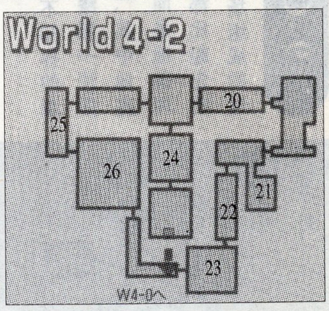
WORLD 4 是一个沙漠地带，这个世界比以往的世界更加大，总共有三个版图。在这个版图有很多沙漠的植物，当触摸他们时便会有些特别的变化。而如果 PIT 的腕力和脚力不足的话，是没可能通过这版图的，玩者要非常注意这点。





WORLD 4 攻略流程

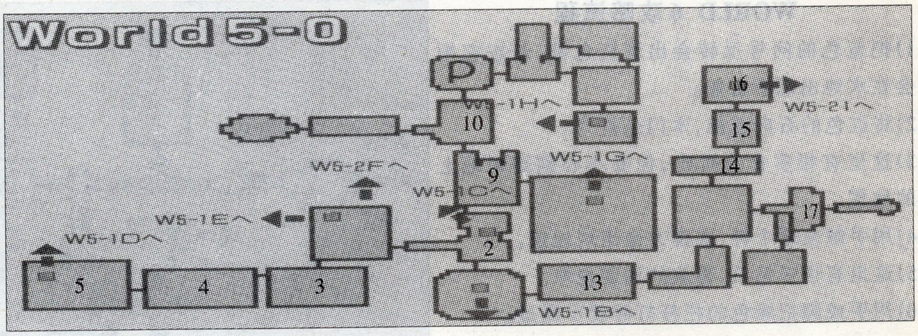
1)在前方有一个红色键，按下后，那白色的石就会上升，这样就可取得外套。
2)按红色键就可过桥。
3)按蓝色键来引障碍物，才能取得强化宝箱。
4)把黄色问号反转，吃下加腕力的生果，把前面障碍打碎。
5)看见北方出现了路，向北面行，然后再向西行，随后转向南行，最后再向西行，就可到达隐藏地方。
6)先把红色的大石推向前，就可通过，若按蓝色键，那些管就会爆炸，也可过桥。
7)按右方红色键，在金字塔顶会出现钻石。
8)用手触摸前方的钟，头顶的大石会掉下来。
9)推动红色的大石，然后拉开关键就可以过桥；而西面的石墙则要PIT用LV4的脚力才可把它踢碎。
10)只要PIT把红色的大石推开就可通过。
11)那红色的墙是需要用LV3的脚力才可打碎。
12)用LV3的脚力打碎石墙或跳过石墙。
13)这里有两个方法，一是在原地等待那坦克自爆来通过，二是立即跳到坦克前面并尽快按蓝色键。
14)按红色的键来令木桥上升，就可取得钻石。
15)在这会有很多地雷，小心不要踏到，否则会弄污外套。
16)先把绿色的栏杆踢碎，再拉开关键，会出现梯级。
17)用LV3的脚力跳过管，但不要按红色键，因会引起大爆炸弄污外套。
18)按红色的键会出现栏杆，跳过对面后，把黄色的问号反转，就会出现外套。



19)拉开关键会出现食物。
20)不要按蓝色键。
21)按红色键过桥。
22)不要按任何键。
23)把右上角的问号箱反转，会出现外套。
24)按旁边的蓝色键，可截断部份电栏的电流。
25)这版图有很多炸弹，小心不要碰到。
26)这里要LV3的脚力才跳得到中央取钻石。
27)用LV4的腕力推开黄色石，然后把黄色问号箱反转，出现红色键，按它来过桥。

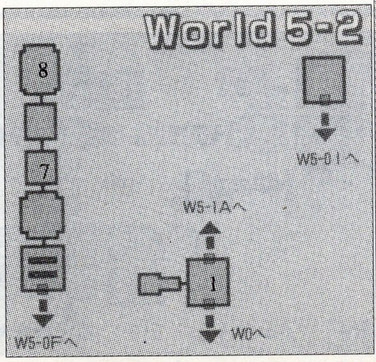
WORLD 5

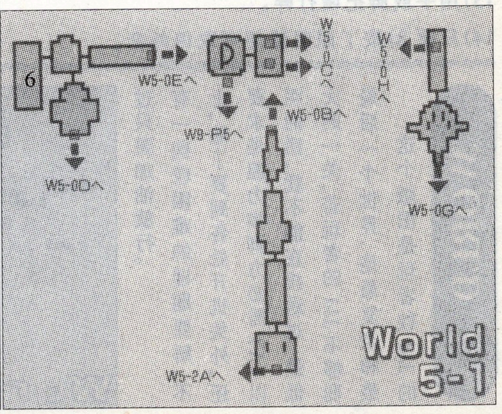
这是一个完全被冰和雪遮盖的世界，难度比以往更高，今次的起点再不是在WORLD 5－0，而是在WORLD 5－2开始。这版最重要的是有很多分叉路，一不小心就会迷路。



WORLD 5 攻略流程

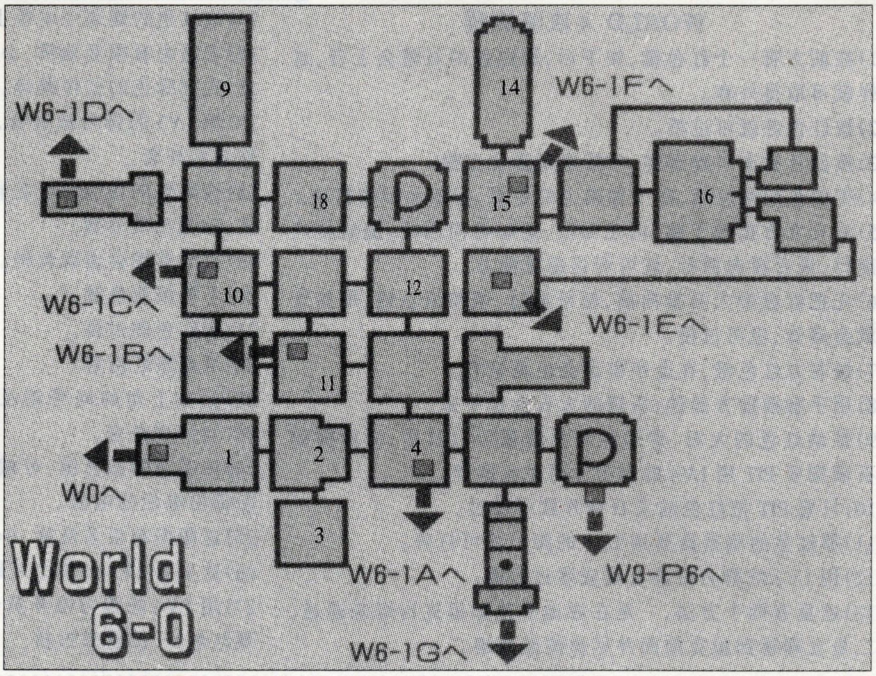
1)按红色键，开启木门。
2)想到西方，就要推开黄石。
3)有被冰封的食物，但要先用手将冰打碎，然后才能吃。而那蓝色的矮墙，则用手或脚打碎，再按红色键来过桥。
4)按蓝色键来过桥。
5)只要将蓝色的石推开，就可到北面。
6)按下方的红色键，旁边的火箭就会发射。
7)这里有四个问号箱，把它们反转，会出现生果，但其中有些生果是坏的，不要吃。
8)把左面的森川君石像放入背包，便会出现强化宝箱。
9)按红色键会令木板上升，可取得钻石。
10)拉开关键来开木门。
11)经过一个骷髅后会有一块冰块，用手打碎后，会发现一个蒲公英鸟，把它放入背包就可以通过。
12)按左边的红色键，星会出现。
13)用手打碎矮墙，之后按红色键，那坦克会把树撞开。
14)拉上方的开关键，下面的木桥会向上升。
15)先按红色键，黄色的树变成绿色，再由版图16)用转送器回到15)，再按多一次红色键，树顶变成有积雪，再到版图16)转送回15)，再按红色键，那些树会变化，再到版图16)，就会出现被隐藏了的山洞。
16)在原地等那骷髅自爆后才通过。

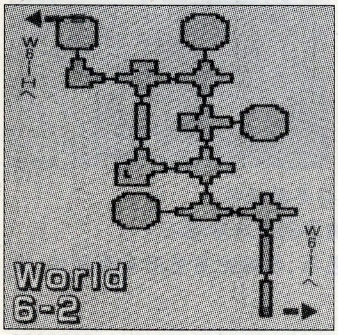




WORLD 6

这是一个由坟场组成的世界，分叉路与宝物都比起先前的世界更多，主画面是地面和地底所构成的版图，其中地底没有任何灯光。在漆黑一片的世界里，解开谜题，不知你的森川君能不能做到！





WORLD 6攻略流程

1)把蓝色的问号反转会出现蓝色键，若按它则会在水池出现宇宙船。

2)将红色的石向前推，木门会打开。

3)这里有很多食物可吃，但要小心别踏到地上的地雷。

4)用手触摸那个钟，在南方会出现地道。

5)这里有很多钻石，喜欢的话随便取。

6)用手或脚把绿色的栏杆打碎就可通过。

7)要在8)按了照明器才可取得外套。

8)按蓝色键后，全地底的灯会亮起来。

9)按蓝色键令纸门自动移开。

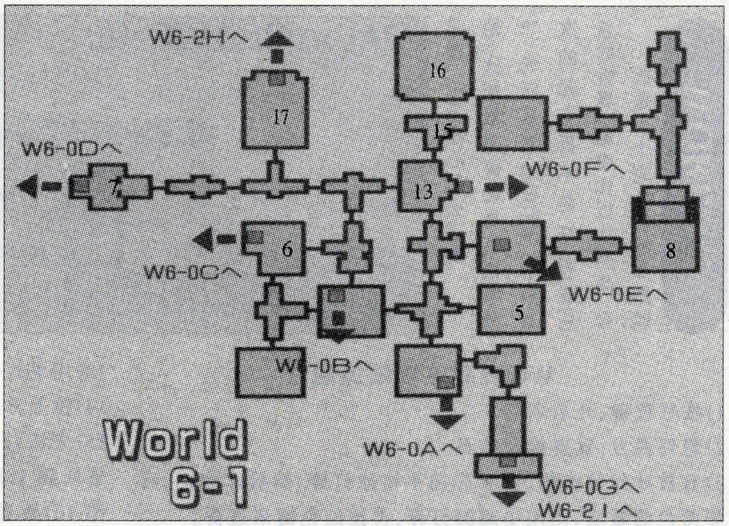
10)拉北面的开关键令木门开启，再拉东面的开关就会出现外套。

11)把坟墓推开，便会出现隐藏道路。

12)拉开关键来过桥。

13)用手或脚把墙打碎。

14)只要8)按了照明器便可取得外套。



15)只要8)按了照明器，北方便会出现通路。

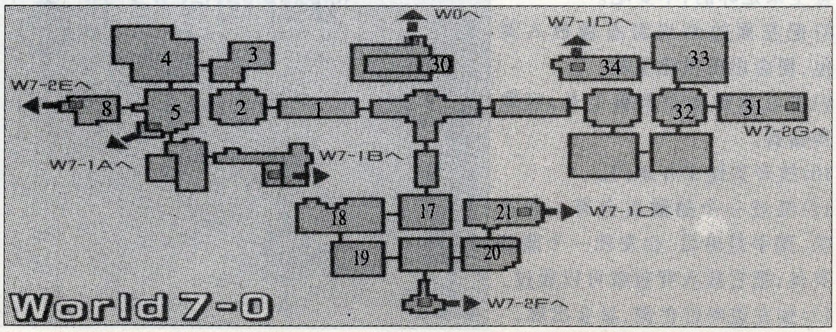
16)小心那个骷髅，要尽快跑到另一边，待它自爆后再按键也不迟。

17)只要按了版图16)的键就可通过。

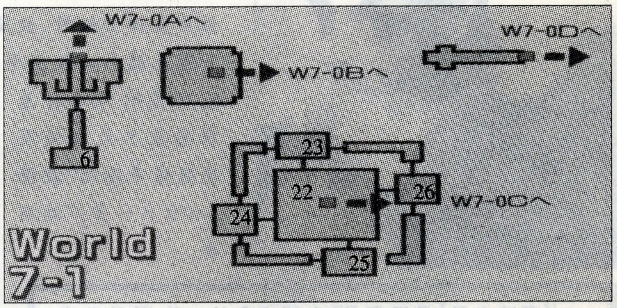
18)按旁边的蓝色键，令水池的水消失。

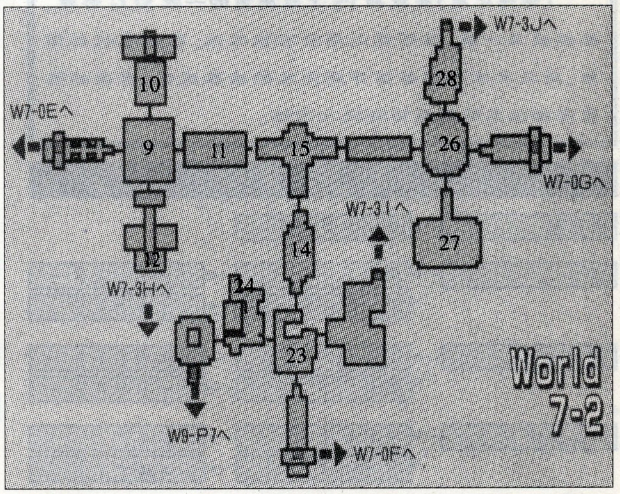
WORLD 7

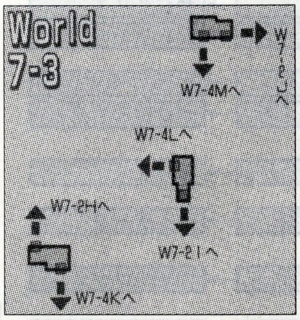
这个版图是玩者教PIT的最后一个世界，是最复杂和最大的一关，若玩者的PIT不够聪明的话，就不能直接通过。最低要求是腕力和脚力必需LV5以上，除了要到各处开机关外，还有一些较困难的谜题要解，不过只要加油就行。

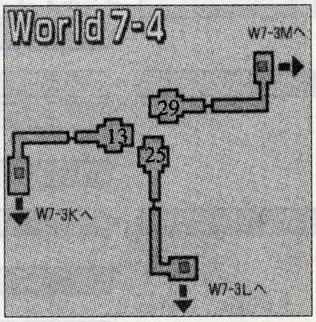


1)不要理会两旁的红色键，因全是假的，只要用手推中央的樽就可通过。
2)用手或脚打碎障碍物。
3)按蓝色键截断电栏的电，但要小心旁边的炸弹。
4)推开樽来取得外套。
5)跟着箭头行，木门会开启。把蓝色问号箱反转，按刚出现的蓝色键，就会出现隐藏道路。
6)按红色键便会出现外套，将它放入背包后再按红色键，又会再出现另一件外套，总共会有六件外套出现。
7)吃了体力包后，坦克会向前行，不要理会它，当它撞碎了墙之后，会出现一座桥，可取得BGM CD。
8)按蓝色键令石爆炸，就可到另一边。
9)推黄色的石就可通过。
10)把绿色的栏杆打碎，再按红色键后会出现外套，但千万不要按蓝色键，因为上面的机械会跌下来。
11)只要吃了前方的食物就可通过这地方。
12)拉右方的开关键，令上面的机械上升。
13)按大键就可令版图16)的南方道路出现。
14)拉左面的开关键，可以令桥上升。
15)由东方的版图进入这里，就会出现强化宝箱。
16)不要理会两边的开关键，因全是假的。
17)PIT要向右方行，因那里没有地雷。
18)拉开关键令大火箭移开，之后的小火箭会把绿色栏炸碎。将蓝色的问号箱反转，会出现外套。
19)把石打碎，就可通过。
20)推黄色的大石，然后按蓝色键，再过桥。
21)推红色的大石，在角落按红色键令火箭射向栏杆。
22)只要把版图23)、24)、25)和26)的DRY打碎之后，再按蓝色键，就可取得外套。
23)把蓝色问号箱反转，便会出现蓝色键，按了这蓝色键后会令扇叶消失。
24)不要按蓝色键，因按了会令扇叶消失。
25)按大键就可令版图15)的南方道路出现。
26)按蓝色键会出现木桥。
27)不要按这红色键，否则PIT便会被困。
28)推黄色的大石就可前进。
29)按大键就可令版图30)起一条石桥。
31)按红键会把黄色石推开。
32)不要按红色键，因那四支火箭会上升而爆炸。
33)按红色键会令木门开启。
34)用手打碎电池，可令电栏断电。
35)推中央的樽就可通过。









WORLD 8

这个世界就是P－ZONE，而最后一粒AI晶片就在这里。这地区总有8个STAGE，但玩者是不能在这里指引PIT做任何事，完全是由PIT自己进行。这8个STAGE与以往的世界相似，PIT会用他所学习过的事物来面对，但若玩者教导错误，就不能通过这些世界，也不能取得最后一粒AI晶片。

WORLD 9

这是在WORLD 1－7的地图里，写着『P』字样的地方，每当玩者的PIT过了WORLD 8里的一个STAGE，就可进入其中去探索一翻。

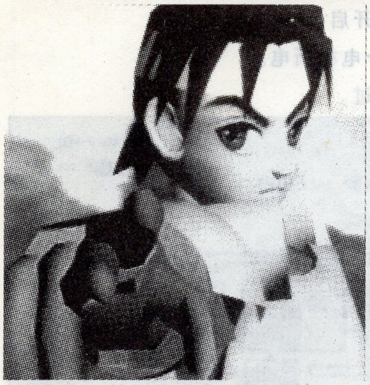
结局？开始？

当集齐8块“AI晶片”后，森川君2号便诞生了，玩者将对其进行设定，然后从WORLD 0开始游戏，再一次的培养和教育他……

怎么样，新的考验和挑战在等待着你，加油吧！

浑沌之星

机种:PS　类型:SLG
厂商:HECT　媒体:CD-ROM



《浑沌之星》是近期PS上较出色的一款SLG游戏,虽然美工一般,但系统上颇有可取之处。因流程较为简单,所以本攻略将着重介绍角色的培养进化、各关的隐藏宝物以及隐藏版面的进入方法。

角色育成方法

本游戏的玩家,可以根据自己的习惯和战术思想相对自由的育成角色。其育成方法大致可分为"单位"、"角色"、"数值"三类。基本上,当想使一个部队单位中全体升级时,便使用"单位(ユニット)"的指令,当有新角色加入或想使某一角色的个人数值平均发展时,便使用"角色(キャラクター)"的指令,当有角色转值时为弥补其状态值不足便使用使数值平衡的"数值(パラメータ)"的指令。

人间系

- 武斗家 → マーシャルマスター
- 剣士 → 勇者 → ソードマスター
- 剣士 → アーマーナイト → シェルナイト
- 重剣士 → アーマーナイト → シエルナイト
- 重剣士 → 勇者 → ソードマスター
- フェンサー → ゥアルキリー → フレイア
- フェンサー → アーマーナイト → シェルナイト
- アーチャー → スナイパー → サジタリス
- アーチャー → ハンター → レンジヤー
- ナイト → パラディン → サイレントナイト
- ナイト → ウイングナイト → ペガサスナイト
- ナイト → スクワイア → ロード
- 魔术师 → アークメイジ → ウィザード
- 魔术师 → セイジ → ウォーロック
- 魔术师 → スクワイア → ロード
- ソーサレス → ウィッチ → フオーチュンテラー
- ソーサレス → ヒーストマスター → エンジェリック
- ソーサレス → スクワイア → ロード
- フリーナイト → ビーストナイト
- フリーナイト → ドラグーン
- ファルコナー → ドラゴンテイマー

亚人间系

- ホビット → ブラウニー → オウガ → アトラス
- リザードマン → トログロダイト → ドラコニアン
- ダークメイジ → デビルロード
- サキュバス → リリス
- ダーグガーディアン → ダークガーディアン
- ビクシー → フェアリー → シルフ → エアリア
- ビクシー → サテュロス → セイレーン

モンスター系

- エルフキャット → ケットシー → アサシンキャット
- エルフキャット → カーバンクル → ジュエルビースト
- キラーウルフ → ヘルハウンド → フェンリル
- ベビードラゴン → バジリスク → ドラコリスク
- ベビードラゴン → ファイアドラゴン → シャドードラゴン → ティアマット
- ベビードラゴン → ファイアドラゴン → ルビードラゴン → サラマンダー
- ベビードラゴン → フロストドラゴン → プラチナドラゴン → バハムート
- ベビードラゴン → フロストドラゴン → クリスタルドラゴン → ケルブシルフ
- グレイウーズ → スタイム → ハームプティング
- グレイウーズ → ゼラチナスキュープ → メビウスキューブ
- グレイウーズ → ローパー → シュリーカー
- ゴーレム → ストージゴーレム → コロッサス
- ゴーレム → アイアンゴーレム → センチネル
- スケルトン → スカルナイト
- レイス → スベクター → リッチ
- ウィプス → ネルガリ → カロン
- ウィプス → エンゼルビースト → アスタロット

游戏各关隐藏道具一览

序章

序章◉"岚の中で"

1：4	バスタードソード
14：7	パワーストーン2个
8：8	パワーストーン2个

第1章

第1章◉"结成!第9军"

①ファーストミツシヨン

2：3	カルボナイト
7：5	こびとのメイス

②前线

11：6	300ジュエル
16：3	しんかのきのみ

③救援

12：2	アイスブランチ
16：5	ジェムストーン
2：1	スーパージュエル(※)
12：12	1000ジュエル(※)

④ベルディーザの魔女

4：11	パルチザン
16：6	してんこうせき

⑤妖精の森

8：4	ジェムストーン
21：12	きたかぜのシロップ
1：1	みずのどレス(ぎんのくびかざり)(※)

⑥もしも願いがかなうなら

3：7	カルボナイト
20：2	カジノのメダル100枚
2：14	フレイムソード(※)

⑦新兵器

5：12	してんこうせき
17：13	カルボナイト
3：1	いかずちのゆびわ(※)
12：16	エルフィンボウ(※)

第2章

第2章◉"进击"

①开端

10：5	してんこうせき
16：7	600ジュエル

②研究所

10：11	カルボナイト
14：17	ジェムストーン
3：5	カルボナイト
3：2	ジェムストーン(※)
13：6	してんこうせき(※)
21：17	サンダーメイル(※)

③-A 夸り高き一族

20：6	300ジュエル
7：4	ウオーハンマー

③-B 亡灵の住む森

13：8	ジェムストーン
20：12	400ジュエル

④-A タイムリミツト、3时间

13：3	カルボナイト
5：11	しのびのころも

④-B 骏马の国

20：9	くろきしのやり
19：0	してんこうせき
3：2	いかづちのけん+1(※)

⑤激突

19：10	ぐりんじぇむそっど
14：5	あるていまいと
11：18	ほのおのよろい(※)
3：1	ぎんのうでわ(※)

⑥-A 沙漠を越えて

2：1	トクロフのやり
19：14	せいりゅうのウロコ

⑥-B イフリート

15：10	カルボナイト
17：4	してんにうせき

⑦红の骑士

15：0	800イエル
27：8	してんこうせき
17：6	かぜのマント(※)

⑧侵攻

3：1	してんしのけん
1：17	いかずちのやり+1
1：19	フレイムボウ+1
29：9	メンバーカード

第3章

第3章◉"策谋の果てに"

①フアリーナの财宝

17：2	してんこうせき
1：20	ジュラルリング

②争夺战

6：2	アルティマイト
10：8	アルティマイト

③逃走

3：7	カルボナイト
1：13	ぎんのうでわ
2：15	1000ジュエル(※)

④バウアーの动乱

1：12	グラディウス
21：9	アイスブランチ+2

⑤追いつめられた策士

6：3	こおりのよろい+1
18：12	デモンズボウ
15：10	むらまさ(※)

⑥野望、溃えて

6：8	せいりゅうのやリ
12：11	デモンメイル+1

⑦脱出

17：5	300 ジュエル
17：11	300 ジュエル
5：5	セラフィツクメイル
14：16	パワーリスト
2：21	300 ジュエル

第 4 章

第 4 章⊙“漂着”

①新たなる齐威

3：11	してんこうせき
16：1	アイスブランチ＋1

②暗を司る者

18：13	クラッシャー
28：12	アルテイマイト
10：1	ルーンソード(※)

③もう 1 人の魔族

9：12	ジェムストーン
16：9	しんかのきのみ
10：6	せいりゅうのウロコ(※)
7：0	してんこうせき(※)

④魔族と帝国と

20：14	ペトロブレード
10：7	アルティマイト
4：1	みかがみのよろい(※)

⑤决战

13：1	せいりゅうのウロコ
18：12	トクロフのやり

⑥来袭

11：11	せいりゅうやり
2：2	さんじん

⑦静寂の森で

20：7	こおりのメイス＋2
5：0	かげのせきばん(※)

在本章中存在着两条分岐路线，产生的条件是取决于在第二和第三关时是否将敌首领击破。

A 路线：④魔族と帝国と → ⑤决战 → ⑦静寂の森て

B 路线：⑤决战 → ⑥来袭 → ⑦静寂の森て

第 5 章

第 5 章⊙“许されざる者”

①上陆

23：1	カジノのメダル 200 枚
3：3	800 ジュエル

②リムローズの战い

25：10	カジノのメダル 200 枚
10：0	アルティマイト
4：4	グングニル(※)
26：17	フレイムボウ＋2(※)

③－A 父と子と

16：0	してんこうせき
23：10	せいりゅうのウロコ
3：4	しのびのころも(※)
26：12	やすらぎのゆびわ(※)

③－B 呰战い、再び

5：5	レテんこうせき
10：10	フレイムソード＋1

④トライアングルフオードレス

8：16	フエアリーリング
21：12	1000 ジュエル
4：2	サンダーメイル＋2(※)
26：19	フオースメイル(※)

⑤许されざる者

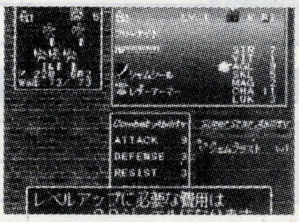
アイテムなし

⑥最后の战い

16：8	パワーストーン 2 个
5：5	パワーストーン 5 个

进入隐藏版面

在模拟游戏中，免不了设计有一些隐藏的版面，本作当然也不例外。这些版面虽然与故事主线情节没什么关系，但如果随便放弃的话，不免有些遗憾，下面我们便将本作的隐藏关作一介绍，其中 2 与 3 两版需要准备宝物かげのせきばん。



1、修行之圣堂

19：4	デモンメイル＋1
25：4	デモンメイル＋1
3：2	デモンメイル＋1

条件：在第四章，隐れ里的ドルガン家与ホアグ王子交谈后，前往广场与キャビア王女交谈便会出现。

2、いにしえの神殿

1：16	ファフニール
15：16	フレイムボウ＋1

条件：在第五章的アブルミーズ城与王女交谈，再去与いにしえの街市的领主交谈便会出现。

3、馆与幻

3：4	さんじん
11：5	アルティマイト
13：5	デモンズボウ
27：4	せいりゅうのウロコ

条件：在第五章アブルミーズ城与王女交谈得知有关いにしえの街市的信息后，在地图上会出现该街市，之后再去与アブルミーズ城王子交谈即可。



http://www.neogeo.co.jp

ISBN 7-204-03704-9
9 787204 037049 >

责任编辑：贵荣
封面设计：汪琦

ISBN 7-204-03704-9/G · 804
定价：22.00 元